UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" - FACULDADE DE ARTES, ARQUITETURA, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

DANIEL MORAES BUENO

O JORNALISMO E SEUS ESTEREÓTIPOS NAS REPRESENTAÇÕES DE PERSONAGENS MIDIÁTICOS EM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE DE J. JONAH JAMESON EM MARVEL'S SPIDER-MAN

BAURU
2026

DANIEL MORAES BUENO

O JORNALISMO E SEUS ESTEREÓTIPOS NAS REPRESENTAÇÕES DE PERSONAGENS MIDIÁTICOS EM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE DE J. JONAH JAMESON EM MARVEL'S SPIDER-MAN

Monografia do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Jornalismo (DJOR), da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Docente: Profª. Drª. Aline Camargo

BAURU
2026

B928j

Bueno, Daniel Moraes

O Jornalismo e seus estereótipos nas representações de personagens midiáticos em jogos eletrônicos: uma análise de J. Jonah Jameson em Marvel's Spider-Man / Daniel Moraes Bueno. -- Bauru, 2026

99 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Aline Camargo

1. Jornalismo. 2. Desinformação. 3. Comunicação. 4. Comunicação digital. 5. Jogos eletronicos. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

DANIEL MORAES BUENO

O JORNALISMO E SEUS ESTEREÓTIPOS NAS REPRESENTAÇÕES DE PERSONAGENS MIDIÁTICOS EM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE DE J. JONAH JAMESON EM MARVEL'S SPIDER-MAN

Monografia do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Jornalismo (DJOR), da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Bauru, 19 de agosto de 2026

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Aline Camargo (Orientadora)
Universidade Estadual Paulista "Júlio De Mesquita Filho"

Profa. Dra. Liliane de Lucena Ito (Examinadora Interna)
Universidade Estadual Paulista "Júlio De Mesquita Filho"

Profa. Dra. Alana Nogueira Volpato (Examinadora Interna)
Universidade Estadual Paulista "Júlio De Mesquita Filho"

AGRADECIMENTOS

Um ciclo se encerra. Ao olhar para tudo que foi vivido ao longo dessa trajetória, fica impossível não reconhecer as pessoas e companhias que tornaram este caminho mais leve, acolhedor e possível.

Agradeço especialmente aos meus pais, Daniel e Paula, por todo amor, apoio, incentivo e dedicação ao longo de todos esses anos. Obrigado por acreditarem em mim mesmo nos momentos mais difíceis e por nunca medirem esforços para que eu pudesse chegar até aqui. Essa conquista também é de vocês.

À toda a minha família, deixo minha profunda gratidão por todo carinho, torcida e apoio constante durante essa caminhada acadêmica. Saber que sempre tive pessoas ao meu lado fez toda diferença.

À minha companheira, melhor amiga e parceira, Luiza, agradeço por estar comigo desde o início dessa jornada no curso. Obrigado por toda "paciência", incentivo, escuta, apoio emocional e ajuda em cada etapa desse processo.

Também preciso agradecer aos meus companheiros caninos, que participaram ativamente da produção desta monografia. Ao Blue, meu irmão canino, que passou as férias inteiras deitado no meu colo enquanto eu escrevia este trabalho, fazendo companhia nos longos dias de produção do texto. E à Brisa, minha filha canina, que respeitosamente pegava sua bolinha, deixava no teclado do computador enquanto eu corrigia o TCC ou participava das reuniões online com minha orientadora, e aguardava sentada até que eu pudesse brincar com ela. Em meio ao cansaço e à pressão, vocês transformaram a rotina em algo muito mais leve e afetuoso.

Agradeço também ao Curso de Jornalismo e à universidade pela formação construída ao longo desses anos, pelas experiências, aprendizados e pelas pessoas que fizeram parte dessa trajetória. Em especial, agradeço à minha orientadora, Aline, por acreditar em mim, por toda atenção, paciência e contribuição fundamental para o desenvolvimento deste trabalho.

Por fim, agradeço a todos os amigos, colegas e pessoas que, de alguma forma, fizeram parte dessa caminhada. Cada conversa, apoio, incentivo e momento compartilhado contribuíram para que esta etapa fosse concluída.

Nunca foi um caminho fácil, mas a presença de todos vocês fez com que ele se tornasse muito mais leve.

RESUMO

Este trabalho analisa as representações do jornalismo presentes na franquia *Marvel's Spider-Man*, com foco nas intervenções discursivas do personagem *J. Jonah Jameson.* A pesquisa parte da compreensão dos jogos eletrônicos como produtos culturais capazes de produzir sentidos, imaginários sociais e representações sobre instituições e práticas sociais na cultura digital. O objetivo consiste em analisar qualitativamente as falas de *Jameson* nos jogos *Marvel's Spider-Man*, *Spider-Man: Miles Morales* e *Marvel's Spider-Man 2* dentro de seu podcast, identificando estereótipos jornalísticos, estratégias discursivas e marcas de desinformação. A pesquisa adota abordagem qualitativa fundamentada na Análise de Conteúdo de Bardin (2011), tendo como corpus o podcast "*Apenas os Fatos*". Os resultados indicam uma representação marcada por enquadramentos seletivos, repetição estratégica e simplificações causais, aproximando-se de práticas associadas à desordem informacional contemporânea e influenciando a percepção do jogador sobre a narrativa.

Palavras-chave: cultura digital; desinformação; jogos eletrônicos; jornalismo; *Marvel's Spider-Man;* representação midiática.

ABSTRACT

This work analyzes the representations of journalism present in the *Marvel's Spider-Man* franchise, focusing on the discursive interventions of the character *J. Jonah Jameson.* The research starts from the understanding of video games as cultural products capable of producing meanings, social imaginaries, and representations about institutions and social practices in digital culture. The objective is to qualitatively analyze *Jameson's* dialogue from his podcast in the games *Marvel's Spider-Man, Spider-Man: Miles Morales, and Marvel's Spider-Man 2*, identifying journalistic stereotypes, discursive strategies, and markers of misinformation. The research adopts a qualitative approach based on Bardin's (2011) Content Analysis, using the podcast "*Apenas os Fatos*" as its corpus. The results indicate a representation marked by selective framing, strategic repetition, and causal simplifications, approaching practices associated with contemporary informational disorder and influencing the player's perception of the narrative.

Keywords: digital culture; disinformation; journalism; *Marvel's Spider-Man*; media representation; video games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 10
1.1. Jogos eletrônicos como produtos culturais.....13
1.1.1 Indústria cultural, convergência midiática e produção de imaginário social..... 16
1.1.2 Jogos, poder simbólico e naturalização de sentidos.....18
1.1.3 Jogos eletrônicos como produtores de imaginário social.....20
1.2 Representação, linguagem e produção de sentido nos jogos eletrônicos.....21
1.2.1 Representação, discurso e mídia..... 22
1.2.2 Representação midiática e jogos eletrônicos.....24
1.3 Identidade, discurso e poder simbólico na cultura dos jogos eletrônicos..... 25
1.3.1 Mídia, identidade e legitimação simbólica nos games.....27
1.3.2 Identidade, narrativa e personagem nos jogos eletrônicos.....28
2.1 Estereótipos midiáticos do jornalismo..... 31
2.2. Desinformação e economia da atenção..... 36
2.3 Erro, mentira e crise de credibilidade.....39
3. JOGO, GAMIFICAÇÃO E MEDIAÇÃO SIMBÓLICA.....42
3.2 Gamificação da vida social.....44
3.3 O comunicador como “jogador” de narrativas.....48
4. METODOLOGIA..... 53
4.1 Delineamento metodológico..... 53
4.2 Categorias analíticas.....57
4.3 Critérios de análise..... 59
4.4 Limitações da pesquisa.....59
4.5 Organização, sistematização e apresentação dos dados..... 60
4.6 Síntese metodológica.....61
5. ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DE J. JONAH JAMESON NA FRANQUIA MARVEL’S SPIDER-MAN.....62
5.1 Estereótipos jornalísticos e função narrativa do personagem..... 66
5.1.1 Sensacionalismo..... 67
5.1.2 Acusação permanente.....69
5.1.3 Centralidade da opinião.....70
5.1.4 Postura populista..... 72
5.1.5 Antagonismo simbólico.....73
5.2 Estratégias discursivas.....74
5.2.1 Hipérbole.....74
5.2.2 Perguntas retóricas..... 75
5.2.3 Abordagem seletiva.....75
5.2.4 Simplificação de fenômenos complexos..... 76
5.2.5 Repetição estratégica.....77
5.3 Marcas de desinformação.....77
5.3.1 Falso contexto..... 78

5.3.2 Conteúdo manipulado..... 79
5.3.3 Opinião apresentada como fato..... 79
5.3.4 Retórica conspiratória..... 80
5.3.5 Indução ao medo..... 80
5.4 Função narrativa do personagem..... 81
5.4.1 Mediador distorcido da realidade..... 82
5.4.2 Criação de conflito não físico..... 82
5.4.3 Dissonância entre jogabilidade e discurso..... 83
5.5 Gamificação midiática e performance lúdica..... 83
5.5.1 Podcast como dispositivo narrativo..... 84
5.5.2 Economia da atenção..... 85
5.5.3 Mobilização afetiva..... 85
5.5.4 Lógica de placar moral..... 86
5.5.5 Jameson como influenciador midiático..... 87
CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 88

INTRODUÇÃO

Desde sua emergência nas décadas de 1970 e 1980, os jogos eletrônicos passaram por um processo contínuo de expansão tecnológica, econômica e cultural. Inicialmente associados a experiências lúdicas simples, restritas a ambientes como fliperamas e consoles domésticos, os games transformaram-se em produtos culturais complexos, capazes de articular narrativas elaboradas, universos ficcionais extensos e experiências interativas imersivas. Atualmente, ocupam posição central no entretenimento global, superando setores tradicionais como cinema e música e ampliando sua influência sobre práticas culturais, sociabilidade e produção simbólica.[1]

Esse crescimento ocorre em paralelo ao desenvolvimento da cultura digital, marcada pela convergência de mídias (Jenkins, 2009), pela circulação acelerada de informações e pela participação ativa dos usuários. Diferentemente de meios tradicionais, os jogos eletrônicos se caracterizam pela interatividade, colocando o jogador como agente na narrativa. Essa dimensão participativa transforma os games em espaços relevantes para a experimentação de identidades, conflitos sociais e representações culturais.

Nesse contexto, os jogos deixam de ser compreendidos apenas como entretenimento e passam a ser analisados como dispositivos culturais capazes de produzir imaginários sociais. Questões relacionadas à política, à tecnologia, à segurança urbana e à mídia são incorporadas às narrativas, evidenciando o diálogo direto entre os jogos eletrônicos e problemáticas contemporâneas.

A franquia *Marvel's Spider-Man*, desenvolvida pela Insomniac Games, exemplifica esse movimento ao ambientar suas histórias em uma *Nova York* marcada por disputas corporativas, crises urbanas e tensões midiáticas. Para além das ações do herói, o jogador é constantemente interpelado por comentários externos, especialmente por meio do podcast *Apenas os Fatos*, apresentado pelo jornalista *J. Jonah Jameson.* Suas falas surgem durante a

[1] De acordo com a revista *Radio Times*, os videogames configuram atualmente o segmento mais lucrativo da indústria do entretenimento, com receitas anuais estimadas em mais de US$ 220 bilhões, valor que corresponde ao dobro da soma dos mercados de cinema e música gravada. A publicação também destaca que o setor emprega cerca de 330 mil profissionais em escala global, enquanto mais de três bilhões de pessoas jogam com frequência. *Grand Theft Auto V, por exemplo,* superou filmes, álbuns e livros ao alcançar o posto de produto cultural mais lucrativo já registrado. Segundo um levantamento do MarketWatch, o título desenvolvido pela Rockstar acumulou cerca de US$ 6 bilhões em receita, impulsionado pela venda de aproximadamente 90 milhões de cópias de 2013 até 2018. Com esse desempenho, o quinto capítulo da franquia ultrapassou produções icônicas como *Star Wars* e *E o Vento Levou*, que arrecadaram cerca de US$ 3 bilhões cada quando considerados os valores corrigidos pela inflação. Ao incluir também as vendas de DVDs e Blu-rays desses filmes, a estimativa total chega a aproximadamente US$ 4 bilhões, ainda abaixo do montante alcançado pelo jogo.

jogabilidade, reinterpretando eventos recém-vivenciados e oferecendo uma leitura midiática das ações do *Spider-Man*.

Jameson atua como comentarista permanente da cidade, posicionando-se criticamente em relação ao protagonista e apresentando-se como porta-voz do "cidadão comum". Ao fazê-lo, constrói uma narrativa paralela à experiência do jogador, marcada por acusações, exageros e interpretações enviesadas. Dessa forma, o personagem se configura como mediador simbólico da realidade ficcional, articulando discursos sobre segurança, responsabilidade e poder, ao mesmo tempo em que tensiona a imagem pública do herói.

A presença desse comunicador no jogo torna-se especialmente relevante quando observada à luz das transformações recentes do Jornalismo. De acordo com Henry Jenkins (2009), a cultura digital está associada à convergência midiática, caracterizada pela circulação de conteúdos entre diferentes plataformas e pela ampliação da participação dos usuários. Paralelamente, Manuel Castells (2002) destaca que a sociedade em rede intensifica os fluxos informacionais e transforma as formas de mediação comunicacional, o que contribui para reconfigurações nas dinâmicas de audiência e na circulação de conteúdos. Nesse cenário, plataformas digitais operam segundo a lógica da economia da atenção, na qual visibilidade, engajamento e impacto emocional se tornam centrais (Davenport; Beck, 2001).

Esse contexto contribuiu para o surgimento de dinâmicas discursivas marcadas pela polarização, pela mobilização afetiva e pela circulação de conteúdos descontextualizados. Wardle e Derakhshan descrevem esse fenômeno como desordem informacional, que abrange práticas como desinformação, má-informação e informação maliciosa. Estratégias como falso contexto, conteúdo manipulado e fabricação discursiva indireta passam a ocupar espaço significativo, dificultando a distinção entre fatos e interpretações.

Paralelamente, observa-se uma crise de credibilidade do jornalismo, intensificada pela competição com atores não institucionais. Esse cenário está relacionado à descentralização da produção informativa característica da sociedade em rede, conforme descrita por Castells (2002). A centralidade da emoção e do engajamento favorece discursos baseados na indignação e na personalização de conflitos, como discute Chul Han (2018).

É nesse cruzamento entre jogos eletrônicos e transformações do jornalismo que se insere este trabalho. Ao incorporar um personagem que atua explicitamente como comunicador midiático, a franquia *Marvel's Spider-Man* oferece um campo relevante para refletir sobre como o jornalismo é representado na cultura digital e quais sentidos sobre a profissão são produzidos nesse espaço.

Diante desse quadro, este trabalho parte da seguinte questão central: de que maneira o personagem *J. Jonah Jameson*, na franquia *Marvel's Spider-Man*, constrói representações do jornalista e quais sentidos sobre a profissão emergem a partir de suas intervenções discursivas?

O objetivo geral é analisar qualitativamente as falas de *J. Jonah Jameson* nos jogos *Marvel's Spider-Man* (2018), *Spider-Man: Miles Morales* (2020) e *Marvel's Spider-Man 2* (2023), buscando compreender como o personagem articula estereótipos jornalísticos, estratégias discursivas e elementos de gamificação na construção de sua performance midiática. Como objetivos específicos, pretende-se: i) identificar padrões de representação do jornalista; ii) examinar marcas de desinformação e compreender sua função narrativa; e iii) analisar o papel do podcast *Apenas os Fatos* como dispositivo lúdico-narrativo.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada na análise de conteúdo (Bardin, 2011) das participações do personagem nos três jogos da franquia. O corpus foi organizado em categorias analíticas, estereótipos jornalísticos, estratégias discursivas, marcas de desinformação, função narrativa e gamificação midiática, definidas a partir do referencial teórico e refinadas por meio de pré-teste. A interpretação foi articulada às contribuições de Stuart Hall (2016), Wardle e Derakhshan (2017), Huizinga (2019) e Gomes (2021).

O trabalho está estruturado em cinco capítulos. O primeiro discute os jogos eletrônicos como produtos culturais e apresenta os conceitos de representação, identidade e poder simbólico. O segundo aborda os estereótipos midiáticos do jornalismo e a desordem informacional. O terceiro trata do jogo, da gamificação e da mediação simbólica. O quarto descreve os procedimentos metodológicos e o quinto apresenta a análise qualitativa das falas do personagem.

1. JOGOS ELETRÔNICOS, CULTURA E REPRESENTAÇÃO

Este capítulo tem como objetivo estabelecer o arcabouço teórico que sustenta a compreensão dos jogos eletrônicos como práticas culturais produtoras de sentido. Parte-se da premissa de que os games não devem ser analisados apenas como produtos de entretenimento ou artefatos tecnológicos, mas como textos culturais complexos, inseridos em contextos históricos, sociais e midiáticos específicos.

Ao longo do capítulo, discute-se o jogo como elemento constitutivo da cultura, conforme proposto por Johan Huizinga (2019), articulando essa perspectiva com a teoria da representação de Stuart Hall (2016) e com debates sobre identidade, discurso e poder simbólico. Com isso, busca-se fundamentar teoricamente a ideia de que os jogos eletrônicos participam ativamente da construção de imaginários sociais, oferecendo posições de sujeito, narrativas e representações que influenciam a percepção de instituições e práticas sociais, entre elas o jornalismo.

1.1. Jogos eletrônicos como produtos culturais

Os jogos eletrônicos consolidaram-se, nas últimas décadas, como uma das manifestações culturais mais relevantes da sociedade contemporânea, ocupando posição central na indústria do entretenimento, na economia criativa e nas formas de sociabilidade mediadas por tecnologias digitais. Apesar dessa presença crescente, por muito tempo os games foram interpretados de maneira restritiva, associados principalmente ao lazer infantil ou à evasão da realidade, o que contribuiu para sua marginalização como objeto legítimo de investigação acadêmica.

A partir dos estudos culturais, torna-se possível superar essa visão limitada e compreender os jogos eletrônicos como produtos culturais complexos. Nesse campo, tais produtos são entendidos como artefatos simbólicos que expressam valores, ideologias e visões de mundo, sempre situados em contextos históricos e sociais específicos. Como argumenta Kellner, a cultura da mídia desempenha papel central na produção de significados e identidades na contemporaneidade, constituindo um espaço permanente de disputa simbólica (Kellner, 2001).

Sob essa perspectiva, os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como textos midiáticos que articulam múltiplas linguagens, visuais, sonoras, narrativas e interativas, na construção de sentidos. Diferentemente de mídias lineares, como cinema ou televisão, os games se estruturam pela interatividade, que coloca o jogador em posição ativa dentro do

universo ficcional. Essa característica amplia o potencial simbólico do meio, uma vez que os significados emergem da experiência vivida no interior do sistema lúdico.

Nesse processo, os jogos representam tanto aspectos da realidade social, quanto os reinterpretam simbolicamente. Conflitos urbanos, instituições sociais, práticas profissionais e relações de poder são frequentemente tematizados em narrativas interativas, ainda que sob formas ficcionalizadas. Ao vivenciar essas representações, o jogador entra em contato com interpretações específicas do mundo social, que tendem a ser naturalizadas pela coerência narrativa e pela imersão proporcionada pela experiência lúdica.

Para compreender essa dimensão cultural, é necessário reconhecer que a prática do jogo antecede as mídias digitais. Em *Homo Ludens*, Johan Huizinga argumenta que o jogo constitui um elemento fundamental da cultura, presente nas bases da organização social humana. Para o autor, o lúdico não é uma atividade secundária, mas uma estrutura simbólica capaz de organizar comportamentos, normas e significados.

Huizinga (2019) define o jogo como uma atividade voluntária, delimitada no tempo e no espaço, regida por regras e dotada de um fim em si mesma, características que configuram o chamado “círculo mágico”. Nesse espaço simbólico, a vida cotidiana é temporariamente suspensa, sem que o jogo se desconecte totalmente da realidade social. Ao contrário, ele funciona como um ambiente em que valores, conflitos e identidades são simbolicamente elaborados.

Ao transpor essa lógica para os jogos eletrônicos, observa-se que o ambiente digital não elimina essas dimensões, mas as reconfigura. O videogame amplia o “círculo mágico” por meio de tecnologias que intensificam a imersão e a sensação de presença, atualizando práticas lúdicas em um novo contexto técnico, sem perder sua função cultural.

A consolidação dos jogos como produtos culturais também se relaciona à sua massificação a partir dos anos 1980, quando passam a integrar de forma definitiva a indústria cultural. Nesse cenário, deixam de ser experiências marginais e passam a ser produzidos, distribuídos e consumidos em larga escala, aproximando-se de setores como cinema e televisão. Ao mesmo tempo, passam a incorporar narrativas mais complexas, capazes de envolver emocionalmente o jogador.

Como aponta Jenkins, esse movimento se articula à cultura da convergência, na qual narrativas se expandem por múltiplas plataformas e diferentes meios colaboram na construção de universos ficcionais interconectados (Jenkins, 2009). Nesse cenário, os jogos assumem papel estratégico ao permitir a exploração ativa desses universos pelo público.

Entretanto, a inserção dos games na indústria cultural também implica processos de padronização. Personagens, conflitos e arquétipos tendem a ser construídos a partir de estruturas recorrentes, facilitando a identificação do público, mas também podendo reforçar estereótipos. Conforme argumentam Adorno e Horkheimer, a indústria cultural tende à padronização e repetição de conteúdos, o que contribui para a redução da autonomia crítica do público. (Adorno; Horkheimer, 1985).

Ainda assim, os jogos apresentam especificidades relevantes. A interatividade introduz margens de negociação de sentido, permitindo que o jogador participe ativamente da experiência narrativa. Os games operam simultaneamente como produtos da indústria cultural e como espaços de construção simbólica, nos quais as representações são vivenciadas. Essa dinâmica torna os jogos eletrônicos agentes relevantes na produção e circulação de imaginários sociais.

O imaginário pode ser entendido como o conjunto de representações e narrativas compartilhadas socialmente, por meio das quais os sujeitos interpretam a realidade. Nos jogos, essa repetição ocorre tanto no plano narrativo quanto no mecânico. Personagens, instituições e profissões são frequentemente representados a partir de delimitações simbólicas, contribuindo para a fixação de sentidos. A interatividade intensifica esse processo, pois o jogador além de observar, participa da encenação dessas representações. Como observa Murray, elementos como imersão e agência são centrais nas narrativas digitais, ampliando o envolvimento emocional do público (Murray, 2003). Ainda, os jogos funcionam como espaços de aprendizagem simbólica, nos quais valores, hierarquias e papéis sociais são experimentados por meio da ação.

Quando instituições sociais são representadas nos jogos eletrônicos, essas imagens passam a integrar o repertório simbólico dos jogadores. Em muitos casos, especialmente quando há pouco contato direto com tais instituições, essas representações podem influenciar sua compreensão. Assim, os jogos refletem percepções sociais existentes, contribuem para sua atualização e reforço.

A expansão contemporânea dos jogos está associada à convergência midiática. De acordo com Jenkins, esse processo envolve o fluxo de conteúdos entre diferentes meios, a cooperação entre indústrias e a circulação ativa dos públicos em busca de experiências complementares (Jenkins, 2009). Nesse cenário, os games assumem papel central na expansão de universos ficcionais.

Franquias contemporâneas exemplificam esse movimento ao reconfigurar personagens oriundos de outras mídias, como quadrinhos e cinema, ao mesmo tempo em que

produzem novas narrativas. O jogo, assim, deixa de ser apenas uma adaptação e se torna espaço legítimo de produção simbólica.

Compreender os jogos eletrônicos como produtos culturais implica reconhecê-los como meios centrais na produção de sentidos na cultura digital. Ao articular interatividade, narrativa e representação, os games participam ativamente da construção de imaginários sociais, estabelecendo a base teórica necessária para a análise das representações de instituições sociais em seus universos ficcionais.

1.1.1 Indústria cultural, convergência midiática e produção de imaginário social

A consolidação dos jogos eletrônicos como produtos culturais está diretamente relacionada às dinâmicas da indústria cultural contemporânea. Nas últimas décadas, os games deixaram de ocupar uma posição marginal no entretenimento para se tornarem um dos setores mais lucrativos da economia criativa global. Esse crescimento não se explica apenas pelos avanços tecnológicos, mas também pela capacidade dos jogos de articular narrativas, experiências simbólicas e práticas de consumo em larga escala.

A noção de indústria cultural, formulada por Adorno e Horkheimer (1985), contribui para compreender esse processo ao evidenciar como produtos culturais passam a ser produzidos de forma padronizada e orientados por lógicas mercadológicas. Embora os jogos eletrônicos apresentem especificidades, sobretudo pela interatividade, eles compartilham com outras mídias a inserção em sistemas industriais que condicionam formatos narrativos, personagens e representações sociais.

No universo dos games, essa lógica se manifesta de forma evidente na produção de grandes franquias. Esses produtos operam a partir de narrativas seriadas, personagens recorrentes e universos ficcionais expansíveis, o que favorece o reconhecimento do público e amplia a circulação dos conteúdos. O jogo deixa de ser uma obra isolada e passa a integrar um ecossistema narrativo mais amplo, articulado com diferentes mídias.

Henry Jenkins analisa esse fenômeno a partir do conceito de convergência midiática, destacando que as narrativas contemporâneas circulam por múltiplas plataformas, cada uma contribuindo de forma específica para a construção do universo ficcional. Como afirma o autor, “a convergência não ocorre por meio dos aparelhos, por mais sofisticados que venham ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores individuais e por meio de suas interações sociais com os outros” (Jenkins, 2009, p. 28).

Nesse cenário, os jogos eletrônicos assumem papel estratégico ao permitir a interação direta com essas narrativas. Ao controlar personagens e participar das ações do enredo, o

jogador experimenta o universo ficcional de maneira ativa, o que tende a intensificar o vínculo simbólico com os sentidos produzidos. No caso de franquias baseadas em personagens já consolidados, como *Marvel's Spider-Man*, o jogo atua simultaneamente como continuidade e reinterpretação de narrativas pré-existentes. Elementos oriundos de outras mídias são adaptados ao ambiente interativo, preservando traços reconhecíveis e introduzindo novas perspectivas. Nesse processo, instituições sociais presentes no universo ficcional são constantemente representadas e reinterpretadas.

É nesse ponto que a noção de imaginário social se torna central. Conforme Castoriadis (1982), o imaginário social corresponde ao conjunto de significações compartilhadas que orientam a interpretação da realidade, manifestando-se em imagens, narrativas e práticas culturais. Os produtos culturais desempenham papel fundamental na produção e circulação dessas representações.

Ao articular narrativa, imagem e interatividade, os jogos eletrônicos contribuem de maneira significativa para a formação de imaginários sociais contemporâneos. A repetição de determinados recortes narrativos, personagens e discursos tende a naturalizar visões específicas sobre o mundo social. Assim, quando instituições são representadas de forma recorrente, essas imagens passam a integrar o repertório simbólico dos jogadores.

A atuação da indústria dos games em escala global intensifica esse processo. Jogos de grande alcance atingem públicos diversos, favorecendo a disseminação transnacional de representações sociais. Ainda que ficcionais, essas representações dialogam com percepções já existentes, podendo reforçar ou atualizar estereótipos.

No campo da Comunicação, essa dinâmica é particularmente relevante. A mídia e o jornalismo aparecem frequentemente nos jogos como agentes dotados de poder simbólico, capazes de influenciar a opinião pública dentro do universo ficcional. Essas representações não são neutras, mas atravessadas por discursos sociais relacionados à credibilidade, autoridade e manipulação da informação.

Quando incorporadas a produtos culturais de ampla circulação, essas imagens tendem a adquirir legitimidade simbólica. O jogo, como forma de entretenimento, não se apresenta explicitamente como discurso ideológico, o que favorece a naturalização desses sentidos. As representações se tornam eficazes justamente por estarem integradas à narrativa e à experiência lúdica.

Compreender os jogos eletrônicos a partir das dinâmicas da indústria cultural e da convergência midiática permite reconhecer seu papel ativo na produção de imaginários sociais. Além de refletir percepções já existentes, os games participam de sua reorganização e

difusão, contribuindo para a construção simbólica de instituições, profissões e práticas sociais. Essa perspectiva fundamenta a análise das representações do jornalismo na franquia *Marvel's Spider-Man*, desenvolvida nos capítulos seguintes.

1.1.2 Jogos, poder simbólico e naturalização de sentidos

Ao serem compreendidos como produtos culturais inseridos na lógica da indústria midiática contemporânea, os jogos eletrônicos passam a desempenhar papel relevante na produção e circulação de sentidos sociais. Essa atuação não se limita à dimensão narrativa, mas se manifesta também nas estruturas simbólicas que organizam a experiência do jogador. Nesse sentido, os games além de contar histórias, constroem pontos de vista interpretativos sobre o mundo social, contribuindo para a naturalização de valores, hierarquias e visões de realidade.

Pierre Bourdieu contribui para essa discussão ao formular o conceito de poder simbólico, entendido como a capacidade de impor significações como legítimas, ocultando as relações de força que as sustentam. Esse poder se torna particularmente eficaz quando é percebido como natural ou consensual (Bourdieu, 1989). No contexto dos jogos eletrônicos, essa dinâmica pode ser observada na forma como determinadas representações se apresentam como coerentes ou inevitáveis dentro do universo ficcional. Como afirma o autor, "o poder simbólico é um poder de construção da realidade que tende a estabelecer uma ordem gnoseológica: o sentido imediato do mundo, e, em particular, do mundo social" (Bourdieu, 1989, p. 9).

Nos jogos digitais, essa construção simbólica é intensificada pela imersão proporcionada pela experiência interativa. Diferentemente de mídias lineares, os games envolvem o jogador em processos decisórios constantes, produzindo a sensação de agência. No entanto, essa participação ocorre dentro de sistemas previamente estruturados, nos quais regras, objetivos e recompensas orientam comportamentos e interpretações. Assim, o jogador não observa uma representação apenas, mas a vivencia, o que amplia seu impacto simbólico.

Ian Bogost contribui para aprofundar essa análise ao propor o conceito de retórica procedimental. Segundo o autor, os jogos comunicam ideias não só por meio de suas narrativas, mas também por suas regras e mecânicas, que funcionam como sistemas argumentativos capazes de modelar relações de causa e efeito (Bogost, 2007). Desse modo, o sentido produzido pelo jogo emerge tanto do discurso quanto do funcionamento do sistema lúdico. Essa dimensão procedimental contribui para a naturalização de determinados discursos sociais. Ao recompensar certas ações e penalizar outras, o jogo estabelece juízos

implícitos sobre comportamentos considerados legítimos ou desejáveis. Reiterados ao longo da experiência, esses juízos tendem a ser assimilados como parte da lógica do universo ficcional, reduzindo a percepção crítica sobre sua dimensão ideológica.

Na cultura digital contemporânea, esse processo é reforçado pela recorrência e pela circulação ampliada de conteúdos. Franquias reproduzem padrões narrativos, arquétipos e estruturas simbólicas ao longo de diferentes títulos, contribuindo para a consolidação de determinados imaginários sociais. Como observa Jenkins, a convergência midiática estimula a circulação contínua de conteúdos e personagens em múltiplas plataformas (Jenkins, 2009), ampliando seu alcance simbólico.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos passam a integrar ecossistemas narrativos mais amplos. A repetição de determinadas representações em diferentes mídias cria um efeito cumulativo, no qual certos sentidos tendem a se tornar hegemônicos. Esse processo é especialmente relevante quando envolve a representação de instituições sociais, como a mídia e o jornalismo.

Ao representar comunicadores, jornalistas ou meios de comunicação, os jogos acionam discursos já sedimentados socialmente, frequentemente associados a temas como credibilidade, sensacionalismo ou manipulação da informação. Quando essas representações são reiteradas e incorporadas ao universo ficcional, contribuem para a consolidação de um imaginário específico sobre o papel da imprensa. Cornelius Castoriadis argumenta que o imaginário social institui significações que organizam a vida coletiva, definindo o que é pensável e legitimável em determinado contexto histórico (Castoriadis, 1982). Nesse aspecto, ao produzirem e difundirem representações recorrentes, os jogos eletrônicos participam da construção e da atualização desses imaginários.

O poder simbólico dos games reside, portanto, na articulação entre entretenimento, imersão e produção de sentido. Ao integrar representações sociais ao funcionamento de seus sistemas narrativos e interativos, os jogos tornam determinadas leituras do mundo social mais familiares e aceitáveis. Esse processo se intensifica em franquias de grande alcance, nas quais personagens e instituições aparecem de forma recorrente.

No caso da franquia *Marvel's Spider-Man,* a presença constante de personagens ligados à mídia contribui para a construção de imagens específicas sobre o jornalismo. Inseridos em um universo ficcional coerente, esses personagens passam a compor a ambientação narrativa do jogo, favorecendo a sedimentação de determinados estereótipos profissionais.

Assim, os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como textos culturais complexos, nos quais narrativa, imagem e interatividade se articulam na produção de significados socialmente compartilhados. Inseridos na lógica da indústria cultural e da convergência midiática, ocupam posição relevante na circulação de discursos e na consolidação de imaginários sociais. Essa perspectiva é fundamental para a análise das representações do jornalismo, desenvolvida nos capítulos seguintes.

1.1.3 Jogos eletrônicos como produtores de imaginário social

A compreensão dos jogos eletrônicos como produtos culturais permite avançar para uma dimensão central deste trabalho: seu papel como produtores de imaginário social. Ao operarem como sistemas simbólicos complexos, os games refletem aspectos da realidade e participam ativamente da construção de sentidos sobre o mundo, as instituições e os sujeitos que nele atuam. Assim como outras mídias, organizam narrativas, estabelecem hierarquias morais e oferecem abordagens específicas para a interpretação da vida social.

Nos estudos culturais, o imaginário social pode ser entendido como o conjunto de representações, narrativas e símbolos compartilhados que orientam a percepção da realidade. Esse repertório é continuamente atualizado por práticas discursivas e midiáticas. Nesse cenário, os jogos eletrônicos assumem papel relevante ao mobilizar narrativas interativas que colocam o jogador em contato com conflitos sociais, dilemas morais e instituições ficcionalizadas.

Diferentemente de mídias tradicionais, como cinema e televisão, os jogos envolvem o público de maneira ativa na produção de sentido. O jogador não ocupa apenas a posição de espectador, mas atua como agente no interior do universo ficcional. Essa dimensão interativa intensifica o potencial dos games na formação de imaginários sociais, uma vez que as representações são experimentadas ao longo da jogabilidade.

Como argumenta Huizinga (2019), o jogo cria um espaço simbólico próprio, no qual regras e significados específicos passam a vigorar. Esse espaço, contudo, não está dissociado da realidade social, funcionando como um ambiente em que valores culturais são dramatizados e testados. Nos jogos eletrônicos contemporâneos, esse processo é potencializado pela complexidade narrativa e pelos recursos audiovisuais, que aproximam os universos ficcionais de contextos socialmente reconhecíveis.

Ao longo das últimas décadas, os jogos passaram a incorporar temáticas diversas, como política, tecnologia, violência urbana e mídia. Essas temáticas são organizadas a partir de recortes que orientam a interpretação do jogador sobre o que é legítimo, desejável ou

condenável. Além de os games representarem a realidade social, eles produzem interpretações sobre ela, ainda que no interior de universos ficcionais.

Essa dinâmica torna-se especialmente relevante na representação de profissões e instituições sociais. Ao construir personagens, organizações e práticas midiáticas ficcionais, os jogos mobilizam estereótipos já presentes no imaginário social e, simultaneamente, contribuem para sua atualização. A interação recorrente com essas representações pode favorecer a internalização de determinadas imagens sobre o funcionamento da mídia e o papel dos comunicadores.

A produção de imaginário social nos jogos ocorrem tanto no plano narrativo quanto no plano das mecânicas. Elementos como diálogos, personagens e abordagens discursivas reforçam leituras específicas da realidade, enquanto sistemas de recompensa e progressão contribuem para naturalizar valores e hierarquias implícitas. Assim, o sentido não se constrói apenas no discurso, mas na própria experiência do jogador.

No contexto da convergência midiática, esse processo ganha ainda mais alcance. Grandes franquias dialogam com outros produtos culturais, como filmes, séries e quadrinhos, ampliando a circulação de seus discursos. As representações construídas nos jogos ultrapassam a experiência da jogabilidade e passam a circular em redes sociais, comunidades online e práticas de consumo cultural, reforçando seu impacto simbólico. Dessa maneira, compreender os jogos eletrônicos como produtores de imaginário social implica reconhecê-los como agentes ativos na disputa por sentidos na cultura contemporânea.

Ao encerrar este tópico, consolida-se o alicerce teórico necessário para compreender os jogos eletrônicos como espaços de produção de sentido e imaginários sociais. Essa base permite avançar, no próximo tópico, para a discussão sobre representação e produção de sentido, aprofundando como esses significados são construídos e disputados nos textos culturais.

1.2 Representação, linguagem e produção de sentido nos jogos eletrônicos

O conceito de representação ocupa posição central nos estudos culturais, especialmente a partir das formulações de Stuart Hall (2016), que a compreende como um processo ativo de produção de sentido. Diferentemente de abordagens que a tratam como reflexo da realidade, a representação envolve a interpretação e a organização do mundo por meio de sistemas simbólicos compartilhados culturalmente.

A linguagem é entendida de forma ampliada, abrangendo tanto o discurso verbal ou escrito, quanto imagens, sons e narrativas. A realidade social não é acessada de maneira

direta, mas mediada por essas formas simbólicas, que estruturam a maneira como indivíduos percebem pessoas, instituições e acontecimentos. Assim, os significados não estão nas coisas em si, mas são construídos socialmente por meio de práticas de significação (Hall, 2016).

A produção de sentido resulta da articulação entre o mundo material, os sistemas de representação e os sujeitos sociais. Esse processo depende de códigos culturais compartilhados, que permitem a comunicação e o reconhecimento entre os membros de uma cultura. Compreender um signo, portanto, implica dominar os sistemas simbólicos que orientam sua interpretação.

Além disso, os significados são produzidos por diferença: um signo adquire sentido em relação a outros dentro de um sistema cultural. As representações operam por meio de classificações simbólicas que organizam o mundo social, estabelecendo distinções como legítimo e ilegítimo, aceitável e condenável. Essas classificações não são neutras, mas atravessadas por valores e disputas simbólicas.

A representação deve ser entendida como uma prática cultural historicamente situada, marcada por relações de poder que influenciam quais sentidos ganham visibilidade e legitimidade. A repetição de determinadas representações ao longo do tempo contribui para sua estabilização, fazendo com que passem a ser percebidas como naturais.

No campo da mídia, esse processo assume papel estratégico. Produtos midiáticos produzem leituras específicas sobre a realidade, reiterando determinados recortes simbólicos e contribuindo para a consolidação de sentidos dominantes.

No contexto contemporâneo, os jogos eletrônicos emergem como espaços relevantes de produção e circulação de representações. Ao articular narrativa, imagem, som e interatividade, os games constroem sistemas simbólicos complexos que orientam a experiência do jogador e oferecem interpretações específicas sobre conflitos sociais, instituições e práticas profissionais.

Portanto, os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como textos culturais que participam ativamente da produção de sentido na sociedade. Suas representações não constituem reflexos neutros da realidade, mas construções simbólicas que influenciam percepções coletivas e contribuem para a formação de imaginários sociais. Essa perspectiva fundamenta a análise proposta neste trabalho, que investiga as representações do jornalismo no universo ficcional da franquia *Marvel's Spider-Man*.

1.2.1 Representação, discurso e mídia

Na perspectiva dos estudos culturais, o conceito de discurso é fundamental para compreender os processos de representação. Stuart Hall propõe que o discurso não se limita à linguagem verbal ou escrita, mas corresponde a um conjunto de práticas que produzem conhecimento, organizam significados e estruturam a forma como a realidade é percebida socialmente. Nessa lógica, o discurso atua como mediador entre linguagem, poder e representação.

Em diálogo com Michel Foucault (1996), Hall (2016) entende o discurso como um sistema que define os limites do que pode ser dito, pensado e legitimado em determinado contexto histórico. Ao estabelecer quais narrativas são consideradas verdadeiras ou aceitáveis, os discursos descrevem o mundo e participam de sua construção simbólica. Assim, produzem formas específicas de conhecimento e orientam comportamentos, expectativas e julgamentos sociais.

No campo da mídia, os discursos assumem papel estratégico na produção de sentidos. Os meios de comunicação organizam recortes interpretativos que orientam a leitura dos acontecimentos. Ao selecionar temas, definir abordagens e construir narrativas, a mídia contribui para a formação de visões de mundo socialmente compartilhadas.

Esses processos estão diretamente relacionados às relações de poder que atravessam a produção discursiva. Determinados discursos ganham visibilidade e legitimidade, enquanto outros são marginalizados ou silenciados. Assim, a mídia não deve ser compreendida como espaço neutro, mas como arena de disputa simbólica, na qual diferentes interpretações da realidade competem por reconhecimento.

A repetição de determinados enquadramentos discursivos ao longo do tempo contribui para sua naturalização. Quando certos discursos são reiterados de forma consistente, passam a ser percebidos como evidentes ou incontestáveis, influenciando a forma como indivíduos interpretam acontecimentos e instituições sociais.

No contexto dos jogos eletrônicos, esses processos se manifestam de maneira particular. Ao incorporar personagens, diálogos e dispositivos midiáticos ficcionais, os games produzem discursos sobre o mundo social no interior de seus universos narrativos. Esses discursos não aparecem isoladamente, mas articulados à experiência do jogador, o que potencializa seu impacto simbólico.

Ao representar a mídia e o jornalismo, os jogos acionam discursos já presentes no imaginário social, frequentemente associados a temas como credibilidade, sensacionalismo e manipulação da informação. Essas representações são organizadas a partir de abordagens

específicas, que orientam a forma como o jogador interpreta o papel dos comunicadores dentro do universo ficcional.

No caso da franquia *Marvel's Spider-Man*, o personagem *J. Jonah Jameson* exemplifica esse processo ao atuar como produtor de discursos sobre os acontecimentos da cidade. Por meio de seu podcast, o personagem constrói interpretações que disputam sentido com a experiência vivida pelo jogador, frequentemente mobilizando estratégias discursivas baseadas em exagero, julgamento moral e apelo emocional.

Então, compreender a relação entre representação, discurso e mídia permite analisar como os jogos eletrônicos reorganizam sentidos sobre instituições sociais. Ao integrar esses discursos à narrativa e à jogabilidade, os jogos contribuem para a construção de imaginários sobre o jornalismo, aspecto central para a análise desenvolvida neste trabalho.

1.2.2 Representação midiática e jogos eletrônicos

A aplicação dos conceitos de representação, discurso e estereotipagem aos jogos eletrônicos implica compreendê-los como textos midiáticos capazes de produzir sentidos sobre o mundo social. Assim como outras mídias, os games constroem narrativas, organizam recortes simbólicos e mobilizam repertórios culturais reconhecíveis pelo público. Sua especificidade reside na articulação entre linguagem audiovisual, estrutura narrativa e interatividade, elemento que intensifica a experiência de significação.

Nos jogos eletrônicos, as representações não são apenas apresentadas, mas vivenciadas pelo jogador. Ao interagir com personagens, percorrer espaços e tomar decisões, o sujeito participa ativamente dos sistemas simbólicos propostos pelo jogo. Essa dimensão interativa reforça a internalização de sentidos, uma vez que os significados são reiterados por meio da própria prática lúdica.

Além disso, os jogos operam por meio de estruturas que organizam moralmente o universo ficcional. Narrativas, missões, recompensas e punições estabelecem valores e orientam a interpretação dos acontecimentos, indicando quais comportamentos são valorizados ou condenados. Dessa forma, os sentidos não são apenas narrados, mas incorporados às dinâmicas do jogo.

A repetição, característica central da jogabilidade, contribui para a estabilização dessas representações. Ao interagir reiteradamente com determinados personagens, instituições e situações, o jogador tende a naturalizar as abordagens propostas pelo jogo. Esse processo favorece a consolidação de sentidos relativamente estáveis dentro do universo ficcional.

A interatividade também intensifica processos de identificação. Ao assumir o controle de personagens ou acompanhar suas trajetórias de forma contínua, o jogador passa a experimentar perspectivas específicas sobre os acontecimentos narrativos. Essa experiência contribui para reforçar determinados enquadramentos discursivos, ainda que permaneça limitada pelas regras e possibilidades definidas pelo sistema do jogo.

Apesar disso, os significados produzidos não são completamente fechados. Os jogadores podem interpretar, negociar ou resistir às representações propostas, embora essas interpretações ocorram dentro dos limites estruturais estabelecidos pelo próprio jogo.

No contexto da cultura digital contemporânea, essas representações ultrapassam a experiência individual de jogo. Inseridos em um ambiente de convergência midiática, os sentidos produzidos pelos games circulam em múltiplas plataformas, como transmissões, vídeos, redes sociais e comunidades de fãs, ampliando seu alcance e impacto cultural.

Nesse cenário, a recorrência de arquétipos e estereótipos torna-se particularmente relevante. A necessidade de reconhecimento imediato favorece a utilização de tipos sociais simplificados, que facilitam a compreensão do universo narrativo, mas também podem reforçar visões reduzidas sobre grupos, instituições e práticas profissionais.

Quando essas representações envolvem profissões socialmente relevantes, como o jornalismo, seu impacto simbólico se intensifica. Os jogos contribuem para a construção de imaginários sociais ao mobilizar discursos já existentes e reorganizá-los em seus universos ficcionais. Desse modo, podem tanto reforçar quanto tensionar percepções consolidadas sobre o papel dessas profissões na sociedade.

Assim, os jogos eletrônicos devem ser compreendidos como agentes ativos na produção de sentidos na cultura contemporânea. Ao articular narrativa, interatividade e circulação midiática, os games participam das disputas simbólicas que moldam a compreensão social de instituições e práticas, constituindo um espaço relevante para a análise das representações do jornalismo.

1.3 Identidade, discurso e poder simbólico na cultura dos jogos eletrônicos

A discussão sobre representação conduz à compreensão da identidade como um processo discursivo, historicamente situado e atravessado por relações de poder. A partir da perspectiva de Stuart Hall, a identidade não deve ser entendida como essência fixa, mas como construção contínua, produzida no interior das práticas culturais e dos sistemas de representação. Ao criticar abordagens essencialistas, Hall propõe que as identidades são múltiplas, fragmentadas e constantemente reconfiguradas. Elas emergem das posições de

sujeito oferecidas pelos discursos, sendo formadas na relação entre indivíduos, práticas sociais e repertórios simbólicos. A partir disso, a identidade não precede o discurso, mas é constituída por ele.

Na modernidade tardia, esse processo se intensifica em função das transformações tecnológicas e comunicacionais, que ampliam a circulação de discursos e a diversidade de referências culturais. O sujeito contemporâneo passa a experimentar identidades mais instáveis e heterogêneas, construídas a partir de múltiplos sistemas de significação.

Diante disso, a mídia desempenha papel central. Ao produzir e difundir representações sobre grupos sociais, profissões e instituições, os meios de comunicação oferecem repertórios simbólicos que orientam a construção das identidades. Essas representações além de refletir a realidade, participa ativamente de sua organização simbólica.

Os jogos eletrônicos, enquanto produtos culturais inseridos nesse ecossistema midiático, também atuam como espaços de produção identitária. Ao construir universos ficcionais povoados por personagens reconhecíveis, os games apresentam posições de sujeito que organizam formas específicas de interpretar o mundo social. Essas posições incluem tanto os protagonistas quanto figuras institucionais e profissionais que compõem a narrativa.

A articulação entre identidade e discurso evidencia o papel do poder simbólico na produção de sentidos. O poder, nesse panorama, não se manifesta apenas de forma repressiva, mas produtiva, ao definir o que pode ser dito, pensado e legitimado em determinado contexto cultural.

Nos produtos midiáticos, essas dinâmicas tendem a se estabilizar por meio da repetição de narrativas, arquétipos e estereótipos. Esse processo contribui para a naturalização de determinadas identidades, que passam a ser percebidas como evidentes ou inerentes. Assim, a construção identitária está diretamente relacionada à circulação de discursos que fixam significados e organizam o imaginário social.

Nos jogos eletrônicos, essa lógica é intensificada pela articulação entre narrativa e sistema de jogo. As identidades não são apenas representadas, mas incorporadas às funções desempenhadas pelos personagens, às dinâmicas de interação e às regras que estruturam a experiência do jogador. Nesse cenário, os sentidos associados a determinadas posições de sujeito são reiterados tanto no plano narrativo quanto na prática lúdica. Entre os mecanismos centrais desse processo está a estereotipagem, que opera pela simplificação e fixação de significados. Ao reduzir a complexidade das identidades sociais a traços recorrentes e

facilmente reconhecíveis, os estereótipos contribuem para a estabilização de sentidos e para a delimitação de fronteiras simbólicas entre categorias sociais.

No caso das identidades profissionais, esse processo assume relevância particular. Profissões como o jornalismo são frequentemente representadas a partir de atributos específicos que se repetem em diferentes narrativas midiáticas. Essas representações contribuem para a formação de imaginários sociais sobre o funcionamento dessas atividades, influenciando percepções e expectativas do público.

Assim, compreender a relação entre identidade, discurso e poder simbólico nos jogos eletrônicos permite analisar como determinadas representações são construídas, reiteradas e naturalizadas. Essa perspectiva fundamenta a investigação proposta neste trabalho, que busca examinar de que maneira o jornalismo é representado e quais sentidos são atribuídos a essa prática no universo ficcional dos games.

1.3.1 Mídia, identidade e legitimação simbólica nos games

A relação entre mídia e identidade é central para compreender como os sentidos sobre o mundo social são produzidos e legitimados. Conforme Stuart Hall, as identidades não são dadas, mas construídas discursivamente no interior da cultura, sendo continuamente moldadas por sistemas de representação que organizam significados e orientam percepções sociais.

Nesse processo, a mídia atua como instância privilegiada de mediação simbólica. Ao selecionar, enquadrar e reiterar determinadas representações, os meios de comunicação contribuem para a estabilização de identidades específicas, que passam a integrar o senso comum. Essas representações adquirem força à medida que circulam amplamente, orientando expectativas e julgamentos sobre sujeitos, instituições e práticas sociais.

Nos jogos eletrônicos, essa lógica assume características próprias. Como produtos culturais interativos, os games apresentam identidades e as incorporam às suas estruturas narrativas e procedimentais. Personagens, papéis sociais e instituições são construídos de forma coerente com o universo ficcional, reforçando determinados discursos por meio da repetição e da imersão.

Essa dinâmica pode ser compreendida a partir da noção de hegemonia, na medida em que determinados sentidos se tornam dominantes ao serem reiterados de forma contínua. Nos jogos, essa hegemonia é intensificada pelas próprias regras do sistema, que delimitam as possibilidades de ação e interpretação do jogador, contribuindo para a naturalização de certas representações.

A repetição desempenha papel central nesse processo. Ao longo da experiência de jogo, o jogador interage reiteradamente com personagens que ocupam posições sociais reconhecíveis, o que favorece a fixação de atributos associados a essas identidades. Essa estratégia é particularmente relevante no caso de identidades profissionais, frequentemente conhecidas mais por suas representações midiáticas do que pela experiência direta.

No caso do jornalismo, essa dinâmica se torna ainda mais significativa. Trata-se de uma profissão marcada por disputas simbólicas relacionadas à credibilidade, autoridade e legitimidade social. Nos jogos eletrônicos, o jornalismo pode ser representado a partir de atributos como sensacionalismo, opinião ou ambiguidade moral. Em Grand Theft Auto V e Dead Rising, por exemplo, veículos midiáticos são retratados de forma satírica, reforçando percepções simplificadas sobre a atuação jornalística.

A articulação entre narrativa e jogabilidade intensifica esse processo. As identidades profissionais não são apenas apresentadas, mas incorporadas às funções desempenhadas pelos personagens no sistema do jogo, como sua participação nas missões, sua relação com o protagonista e seu papel na progressão narrativa. Esses elementos comunicam valores simbólicos sobre a profissão representada.

A repetição dessas estruturas ao longo da experiência lúdica contribui para a naturalização dessas representações, que passam a ser percebidas como características inerentes à identidade profissional. Esse processo é ampliado no contexto da cultura digital, em que personagens e narrativas dos jogos circulam em diferentes plataformas, reforçando sua presença no imaginário coletivo.

Assim, os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como espaços de legitimação simbólica, nos quais determinadas identidades são reiteradas, estabilizadas e incorporadas ao senso comum. Essa perspectiva é fundamental para analisar como o jornalismo é representado nesses ambientes e quais sentidos sobre a profissão são reforçados ou tensionados.

1.3.2 Identidade, narrativa e personagem nos jogos eletrônicos

Nos jogos eletrônicos, a construção de identidades está diretamente articulada às estruturas narrativas e à configuração dos personagens. Diferentemente de outras mídias, os games combinam desenvolvimento narrativo com interatividade, fazendo com que os sentidos associados aos personagens sejam produzidos tanto por sua representação quanto pelas funções que desempenham no sistema do jogo. Os personagens operam como pontos de ancoragem simbólica, organizando a experiência do jogador e orientando a interpretação do

universo ficcional. Suas características, motivações e posicionamentos narrativos contribuem para a construção de identidades reconhecíveis, frequentemente baseadas em arquétipos e estereótipos que facilitam a identificação imediata.

Essa construção identitária ocorre por meio de múltiplas camadas. No plano narrativo, os personagens são definidos por suas trajetórias, relações e conflitos, que estruturam o enredo e atribuem sentido às suas ações. No plano discursivo, suas falas e posicionamentos expressam valores, crenças e interpretações sobre o mundo social. Já no plano procedimental, suas funções dentro do sistema do jogo, como guiar o jogador, oferecer missões ou comentar eventos, reforçam seu papel na dinâmica da experiência.

A articulação entre essas dimensões contribui para a estabilização de identidades, uma vez que o jogador interage reiteradamente com esses personagens ao longo da experiência. Esse contato contínuo favorece a fixação de atributos e a consolidação de determinadas interpretações sobre os papéis que eles representam.

Além disso, a repetição de estruturas narrativas e funções recorrentes contribui para a naturalização dessas identidades. Personagens que ocupam posições institucionais ou profissionais tendem a ser construídos a partir de traços simplificados e facilmente reconhecíveis, o que reforça determinados enquadramentos simbólicos sobre essas categorias.

No caso de personagens vinculados ao campo do jornalismo, essa dinâmica se manifesta na recorrência de atributos associados à opinião, à busca por audiência e à construção de narrativas interpretativas sobre os acontecimentos. Esses elementos caracterizam o personagem tanto individualmente, quanto contribuem para a produção de sentidos mais amplos sobre a prática jornalística.

Nos jogos eletrônicos contemporâneos, esses personagens frequentemente extrapolam sua função narrativa tradicional, assumindo papéis que dialogam com formatos midiáticos reconhecíveis, como programas de rádio, transmissões ao vivo ou podcasts. Esses dispositivos ampliam sua presença no universo do jogo e reforçam sua atuação como produtores de discurso dentro da narrativa.

A interação contínua com esses personagens, mediada por tais dispositivos, intensifica o processo de significação, uma vez que suas falas acompanham a progressão do jogador e comentam diretamente suas ações. Esse sistema contribui para a construção de uma experiência imersiva na qual os sentidos associados ao personagem são reiterados de forma dinâmica.

Assim, a análise da identidade nos jogos eletrônicos exige considerar a articulação entre narrativa, discurso e sistema de jogo. Os personagens representam papéis sociais e

atuam como agentes de produção de sentido, participando ativamente da construção de imaginários culturais.

Essa perspectiva orienta a investigação deste trabalho, ao focalizar um personagem específico cuja atuação está diretamente ligada à produção discursiva dentro do universo ficcional. A análise de suas falas, funções narrativas e posicionamentos permite compreender como determinadas representações do jornalismo são construídas, reiteradas e naturalizadas no contexto dos jogos eletrônicos.

2. JORNALISMO, ESTEREÓTIPOS E DESORDEM INFORMACIONAL

O debate desenvolvido no capítulo anterior permitiu compreender os jogos eletrônicos como produtos culturais capazes de produzir sentidos, identidades e representações sociais. A partir dessa perspectiva, torna-se necessário deslocar a análise para o campo específico do jornalismo, prática social que ocupa posição central na mediação simbólica da realidade e cuja imagem pública é constantemente construída e disputada no espaço cultural.

O jornalismo não se apresenta à sociedade apenas por meio de suas práticas profissionais ou de seus produtos informativos, mas também por meio de representações ficcionais que circulam em diferentes mídias, como cinema, televisão, literatura e jogos eletrônicos. Essas narrativas contribuem para a formação do imaginário social sobre a profissão, mobilizando estereótipos, valores normativos e discursos críticos que influenciam a percepção coletiva acerca do papel do jornalista e da credibilidade da imprensa.

Este capítulo propõe uma reflexão teórica sobre o jornalismo enquanto prática social, campo simbólico e objeto de representação cultural. O objetivo é analisar como se constroem os estereótipos midiáticos associados à profissão, de que maneira esses recortes dialogam com transformações recentes do ecossistema informacional e como se relacionam com a crise de confiança que atravessa as instituições jornalísticas contemporâneas.

Para isso, o capítulo mobiliza contribuições de autores centrais dos estudos do jornalismo, como Nelson Traquina (2005), Pierre Bourdieu (1989), Bill Kovach e Tom Rosenstiel (2014), além de pesquisas sobre desinformação e economia da atenção, como as desenvolvidas por Claire Wardle e Hossein Derakhshan (2017). Esses referenciais permitem compreender o jornalismo para além de definições idealizadas, evidenciando suas tensões internas, seus constrangimentos estruturais e suas disputas simbólicas.

A partir desse arcabouço conceitual, estabelece-se a base necessária para a análise das representações ficcionais do jornalismo na franquia *Marvel's Spider-Man*. A compreensão dos estereótipos e das dinâmicas de deslegitimação que atravessam o jornalismo contemporâneo possibilita interpretar criticamente a construção do personagem *J. Jonah Jameson* como síntese de discursos sociais amplamente difundidos sobre a profissão.

2.1 Estereótipos midiáticos do jornalismo

O jornalismo ocupa uma posição central nas sociedades contemporâneas ao atuar como instância legítima de mediação entre acontecimentos, instituições e públicos. Sua função social ultrapassa a simples transmissão de informações, envolvendo processos complexos de seleção, hierarquização, enquadramento e interpretação da realidade.

Compreender o jornalismo como prática social implica reconhecê-lo como produtor de narrativas que organizam o mundo social e orientam a percepção coletiva sobre fatos, atores e conflitos.

Nelson Traquina propõe uma abordagem que rompe com a ideia de neutralidade absoluta e com a noção de que a notícia seria um reflexo direto da realidade. Para o autor, as notícias são construções sociais produzidas a partir de convenções profissionais, rotinas produtivas e valores compartilhados no interior do campo jornalístico. Segundo Traquina (2005), as notícias não são um reflexo direto da realidade, mas o resultado de processos de construção social que envolvem escolhas, critérios e valores.

Essa perspectiva desloca o jornalismo de uma atividade meramente técnica para um espaço simbólico de produção de sentidos. Ao decidir quais acontecimentos serão noticiados, de que forma serão enquadrados e quais vozes terão visibilidade, o jornalismo estabelece hierarquias de relevância que influenciam a maneira como a sociedade compreende a si mesma.

Segundo Traquina, esse processo é orientado pelos chamados valores-notícia, critérios que orientam a seleção dos acontecimentos considerados dignos de cobertura. Elementos como conflito, proximidade, notoriedade, negatividade e impacto social funcionam como filtros que estruturam a produção jornalística. Esses critérios não são naturais, mas historicamente construídos e culturalmente compartilhados entre os profissionais da área.

A repetição dessas lógicas narrativas ao longo do tempo contribui para a formação de expectativas sociais sobre o papel do jornalismo e sobre a atuação do jornalista. A prática jornalística passa, assim, a produzir tanto informação, quanto imagens simbólicas sobre si mesma enquanto instituição social. Diante disso, o jornalista tende a ser associado a atributos como vigilância do poder, busca da verdade e mediação legítima da informação, compondo uma identidade profissional que convive simultaneamente com reconhecimento público e críticas recorrentes.

Essa ambivalência torna o jornalismo particularmente suscetível à formação de estereótipos culturais. Ao mesmo tempo em que a profissão é frequentemente associada à defesa da democracia, também pode ser percebida como instrumento de manipulação, sensacionalismo ou abuso de poder simbólico. Tais percepções são alimentadas tanto pelas práticas reais do campo quanto pelas representações culturais que circulam em diferentes mídias.

A perspectiva sociológica de Pierre Bourdieu contribui para aprofundar essa discussão ao analisar o jornalismo como um campo social relativamente autônomo, estruturado por

relações de poder e disputas simbólicas. Para o autor, o campo jornalístico constitui um microcosmo inserido no campo social mais amplo, no qual agentes e instituições competem por diferentes formas de capital, especialmente o capital simbólico associado à visibilidade, à credibilidade e à autoridade discursiva.

Jornalistas, empresas de mídia, fontes institucionais e anunciantes ocupam posições distintas nesse campo, condicionadas por recursos materiais, reconhecimento social e acesso aos meios de produção da informação. O funcionamento do campo jornalístico é marcado por uma tensão constante entre autonomia e heteronomia. Embora o jornalismo se apresente como atividade orientada por valores próprios, como independência e interesse público, ele sofre pressões permanentes de campos externos, especialmente o econômico e o político.

Bourdieu argumenta que o campo jornalístico, ao se submeter progressivamente às exigências do mercado e da audiência, vê sua autonomia reduzida, passando a operar sob uma lógica marcada pela concorrência e pela urgência. Essa lógica competitiva favorece a valorização de formatos narrativos capazes de gerar impacto imediato, muitas vezes privilegiando acontecimentos espetaculares, conflitos personalizados e personagens facilmente reconhecíveis. Como resultado, determinadas representações tendem a se repetir e a consolidar imagens simplificadas do jornalismo e do jornalista.

Um conceito central na obra de Bourdieu é o de habitus, entendido como um conjunto de disposições incorporadas que orientam percepções, julgamentos e práticas sociais. No campo jornalístico, o habitus profissional se manifesta nas rotinas produtivas, nos critérios de noticiabilidade e nas formas de abordagem das fontes e dos acontecimentos. Essas disposições contribuem para a reprodução de práticas relativamente estáveis ao longo do tempo, facilitando o reconhecimento social da profissão, mas também favorecendo a cristalização de certas imagens estereotipadas.

O poder simbólico do jornalismo reside justamente na capacidade de definir categorias de percepção da realidade social. Ao selecionar temas e recortes narrativos, o campo jornalístico contribui para estabelecer quais acontecimentos merecem atenção pública e quais interpretações ganham legitimidade no debate social. Essa influência, entretanto, tende a permanecer invisível, pois opera por meio de rotinas naturalizadas e discursos que se apresentam como neutros.

A compreensão dessas dinâmicas permite analisar os estereótipos midiáticos do jornalismo não como simples distorções individuais, mas como efeitos simbólicos de um campo estruturado por relações de poder. Representações culturais frequentemente

simplificam essas tensões, convertendo conflitos institucionais complexos em personagens tipificados que condensam críticas e expectativas sociais.

O ideal normativo do jornalismo também desempenha papel importante na formação dessas representações. Bill Kovach e Tom Rosenstiel argumentam que a legitimidade social da profissão está associada a um conjunto de princípios éticos historicamente compartilhados, entre os quais se destacam o compromisso com a verdade, a disciplina da verificação, a independência em relação às fontes de poder e a lealdade ao interesse público. “The primary purpose of journalism is to provide citizens with the information they need to be free and self-governing” (Kovach; Rosenstiel, 2014, p. 28).

Esse ideal normativo sustenta a imagem do jornalista como vigilante da democracia e mediador confiável da realidade social. Entretanto, a prática cotidiana do jornalismo nem sempre corresponde plenamente a esse modelo, especialmente em contextos marcados por pressões econômicas, aceleração produtiva e transformações tecnológicas. A distância entre ideal e prática contribui para a emergência de críticas recorrentes à profissão, muitas vezes associadas a erros factuais, viéses editoriais ou espetacularização da informação.

Essas tensões tornam a identidade profissional do jornalista um elemento particularmente sensível no debate público. Como observa Stuart Hall, as identidades não são essências fixas, mas construções discursivas produzidas em contextos históricos e institucionais específicos.

Segundo Stuart Hall (2006), as identidades são construídas no interior do discurso e produzidas em contextos históricos e institucionais específicos. A estereotipagem surge nesse contexto como um mecanismo de simplificação simbólica que reduz identidades complexas a um conjunto limitado de atributos. De acordo com o autor, o estereótipo opera ao fixar diferenças e transformá-las em categorias aparentemente naturais e imutáveis.

No caso do jornalismo, essa fixação tende a privilegiar traços negativos associados ao exercício da profissão, como sensacionalismo, invasão de privacidade ou manipulação da informação. Embora tais práticas existam em determinados contextos, sua repetição como características definidoras da profissão contribui para a construção de uma imagem pública simplificada.

A força desses estereótipos está diretamente ligada à repetição discursiva. Quando determinadas representações aparecem reiteradamente em diferentes mídias e narrativas culturais, passam a ser percebidas como evidentes ou naturais, aproximando-se do que Hall identifica como senso comum.

No ambiente midiático contemporâneo, marcado pela convergência entre informação, entretenimento e opinião, essas representações circulam com grande intensidade. Filmes, séries, quadrinhos e jogos eletrônicos frequentemente mobilizam imagens tipificadas do jornalista como forma de gerar reconhecimento imediato por parte do público.

Esse processo se intensifica no contexto das transformações recentes do ecossistema informacional. Wardle e Derakhshan (2017) descrevem esse cenário como uma poluição informacional em escala global, marcada pela circulação massiva de conteúdos problemáticos e por uma complexa rede de motivações, plataformas e técnicas de amplificação. Nesse contexto, os autores classificam a desordem informacional em mis-information, dis-information e mal-information, destacando o papel das dinâmicas sociais e tecnológicas na propagação dessas mensagens.

Nesse ambiente, o jornalismo passa a disputar sua autoridade simbólica com uma multiplicidade de atores que operam fora das normas profissionais. A competição por atenção, combinada à lógica das plataformas digitais, favorece conteúdos capazes de gerar engajamento emocional, frequentemente associados a narrativas simplificadas e antagonistas.

> O conteúdo problemático mais "bem-sucedido" é aquele que explora as emoções das pessoas, fomentando sentimentos de superioridade, raiva ou medo. Isso ocorre porque esses fatores estimulam o compartilhamento entre pessoas que desejam se conectar com suas comunidades e "tribos" online. (Wardle; Derakhshan, 2017, p. 7, tradução do autor).[2]

Como resultado, a figura do jornalista pode ser reinterpretada como mediador confiável e também como agente suspeito ou interessado. Estereótipos que associam a profissão à manipulação ou ao viés ideológico encontram ressonância em discursos mais amplos de desconfiança institucional, reforçando ciclos de deslegitimação simbólica.

Compreender essa dinâmica é fundamental para analisar representações ficcionais do jornalismo na cultura contemporânea. Ao mobilizarem estereótipos amplamente difundidos, essas narrativas dialogam com tensões reais que atravessam o campo jornalístico e o ambiente informacional mais amplo. Nessa situação, personagens que ocupam posições de autoridade discursiva tendem a condensar críticas sociais, expectativas normativas e disputas simbólicas em figuras facilmente reconhecíveis pelo público.

---

[2] The most ‘successful’ of problematic content is that which plays on people’s emotions, encouraging feelings of superiority, anger or fear. That’s because these factors drive re-sharing among people who want to connect with their online communities and ‘tribes’. (Wardle; Derakhshan, 2017, p. 7).

A partir dessa base teórica, torna-se possível avançar para o próximo tópico, que aprofundará a análise da desordem informacional e de seus impactos na construção das narrativas públicas e das representações midiáticas do jornalismo.

2.2. Desinformação e economia da atenção

A compreensão contemporânea da circulação de conteúdos enganosos exige o afastamento de abordagens simplificadoras que reduzem o problema à noção genérica de “fake news”. Wardle e Derakhshan propõem o conceito de desordem informacional para descrever um ecossistema comunicacional mais complexo, no qual diferentes tipos de conteúdos problemáticos coexistem, circulam e produzem efeitos sociais diversos.

Segundo os autores, a desordem informacional não se limita à falsidade factual, mas envolve práticas discursivas que distorcem, manipulam ou deslocam informações, afetando a confiança pública e os processos democráticos. O foco analítico desloca-se, assim, do conteúdo isolado para as dinâmicas de produção, circulação e recepção da informação.

Wardle e Derakhshan (2017) distinguem três categorias principais dentro da desordem informacional: desinformação, má-informação e informação maliciosa. A desinformação corresponde à produção e disseminação deliberada de conteúdos falsos com a intenção de causar dano. A má-informação refere-se à circulação de informações falsas sem intenção deliberada de prejudicar, enquanto a informação maliciosa envolve o uso de informações verdadeiras para causar dano a indivíduos, organizações ou países.

Essa tipologia evidencia que o impacto social da desordem informacional não está restrito à mentira explícita. Conteúdos factualmente corretos também podem produzir efeitos nocivos quando apresentados de forma seletiva, descontextualizada ou emocionalmente carregada. Nesse cenário, torna-se cada vez mais difícil para o público distinguir erro jornalístico, interpretação legítima e manipulação deliberada.

A circulação desses conteúdos ocorre em um ambiente midiático transformado pela digitalização. Plataformas digitais atuam como amplificadores de discursos, priorizando conteúdos com maior potencial de engajamento, independentemente de critérios editoriais tradicionais.

> (...) estamos testemunhando algo novo: poluição informacional em escala global; uma complexa rede de motivações para criar, disseminar e consumir essas mensagens "poluídas"; uma miríade de tipos de conteúdo e técnicas para amplificá-lo; inúmeras plataformas que hospedam e reproduzem esse

> conteúdo; e velocidades vertiginosas de comunicação entre pares confiáveis. (Wardle; Derakhshan, 2017, p. 4, tradução do autor).[3]

Com isso, o jornalismo deixa de ocupar a posição exclusiva de mediador da informação no espaço público. A autoridade simbólica da imprensa passa a ser disputada por uma multiplicidade de atores que produzem conteúdos informativos sem mediação profissional, alterando a dinâmica do debate público. Essa transformação está diretamente relacionada ao funcionamento da chamada economia da atenção. Em ambientes caracterizados pela abundância informacional, a atenção do público torna-se um recurso escasso e altamente disputado. Herbert Simon já observava que a expansão da informação produz uma consequência paradoxal: quanto mais informação circula, mais limitada se torna a capacidade humana de processá-la. "Portanto, a abundância de informação cria uma escassez de atenção e a necessidade de alocar essa atenção de forma eficiente entre a superabundância de fontes de informação que podem consumi-la." (Simon, 1971, p. 40 e 41, tradução do autor).[4]

Na economia da atenção, o valor de um conteúdo passa a ser medido principalmente por sua capacidade de capturar e manter o interesse do público. Wardle e Derakhshan observam que conteúdos capazes de provocar reações emocionais intensas, como indignação, medo ou entusiasmo, tendem a circular com maior rapidez e alcance. Esse modelo de circulação impacta diretamente o jornalismo. A prática jornalística tradicional, baseada em processos de verificação, contextualização e responsabilidade social, entra em tensão com dinâmicas comunicacionais que privilegiam velocidade, impacto e visibilidade.

Pierre Bourdieu (1997) já indicava que a crescente submissão do jornalismo às lógicas do mercado tende a produzir homogeneização discursiva e simplificação narrativa, uma vez que conteúdos precisam se adaptar às expectativas de audiência. Como aponta o autor, a busca por audiência introduz uma lógica de urgência e concorrência no campo jornalístico. Esse processo tende a produzir, como consequência, a padronização dos conteúdos e a priorização do que é mais imediatamente visível e compreensível.

Como resultado, as fronteiras entre informação, opinião e entretenimento tornam-se cada vez mais porosas. Narrativas jornalísticas passam a incorporar elementos opinativos ou

---

[3] (...) we are witnessing something new: information pollution at a global scale; a complex web of motivations for creating, disseminating and consuming these 'polluted' messages; a myriad of content types and techniques for amplifying content; innumerable platforms hosting and reproducing this content; and breakneck speeds of communication between trusted peers. (Wardle; Derakhshan, 2017, p. 4).

[4] "Hence a wealth of information creates a poverty of attention and a need to allocate that attention efficiently among the overabundance of information sources that might consume it." (Simon, 1971, p. 40 e 41).

performáticos como estratégia de sobrevivência simbólica no ambiente digital. Essa transformação contribui para a percepção de que o jornalismo atua menos como mediador da realidade e mais como participante de disputas discursivas polarizadas.

Nesse ambiente informacional fragmentado, a distinção entre erro jornalístico, interpretação legítima e mentira deliberada torna-se progressivamente instável. O erro sempre foi uma possibilidade inerente ao processo jornalístico, que envolve apuração sob condições de incerteza e pressão temporal. Tradicionalmente, a correção pública de erros funciona como mecanismo de autorregulação e reforço da credibilidade profissional.

Entretanto, no contexto da desordem informacional, falhas pontuais passam a ser reinterpretadas como evidência de manipulação sistemática. Wardle e Derakhshan observam que conteúdos de desinformação podem se apoiar em elementos reais ou erros da mídia, contribuindo para a construção de narrativas que colocam em xeque a credibilidade do jornalismo.

> O papel da mídia tradicional como agente de amplificação (intencional ou não) de conteúdo fabricado ou enganoso é crucial para a compreensão da desordem informacional. A verificação de fatos sempre foi fundamental para o jornalismo de qualidade, mas as técnicas utilizadas por autores de boatos e por aqueles que tentam disseminar desinformação nunca foram tão sofisticadas. (Wardle; Derakhshan, 2017, p. 25, tradução do autor).[5]

Essa dinâmica contribui para um fenômeno mais amplo: a crise de credibilidade da imprensa. Kovach e Rosenstiel argumentam que a legitimidade do jornalismo historicamente se baseou em um compromisso público com a verdade, entendido como um processo contínuo de verificação e correção. “A primeira obrigação do jornalismo é com a verdade e sua primeira lealdade é para com os cidadãos.” (Kovach; Rosenstiel, 2014, p. 22, tradução do autor).[6]

No entanto, em um ambiente informacional saturado e altamente competitivo, o jornalismo passa a disputar legitimidade com atores que não compartilham seus princípios éticos ou metodológicos. Essa equivalência simbólica entre diferentes fontes de informação dificulta a distinção entre conteúdo verificado e narrativas enganosas.

A crise de credibilidade não se manifesta apenas em termos institucionais, mas também no plano simbólico. Discursos que associam o jornalismo à manipulação, ao elitismo

---

[5] The role of the mainstream media as agents in amplifying (intentionally or not) fabricated or misleading content is crucial to understanding information disorder. Fact-checking has always been fundamental to quality journalism, but the techniques used by hoaxers and those attempting to disseminate dis-information have never been this sophisticated. (Wardle; Derakhshan, 2017, p. 25).

[6] “Journalism’s first obligation is to the truth and its first loyalty is to citizens. ” (Kovach; Rosenstiel, 2014, p. 22).

ou ao viés ideológico encontram ressonância em um ambiente marcado pela polarização política e pela desconfiança generalizada em relação às instituições.

Assim, a desordem informacional e a economia da atenção configuram um contexto estrutural que muda a posição simbólica do jornalismo no espaço público. Ao perder sua centralidade como mediador exclusivo da informação, a profissão torna-se alvo privilegiado de disputas discursivas e de representações críticas que questionam sua legitimidade social.

2.3 Erro, mentira e crise de credibilidade

A crise de credibilidade do jornalismo não pode ser compreendida apenas como consequência da circulação de informações falsas ou enganosas. Trata-se de um processo mais amplo, relacionado à fragilização da ideia de verdade como referência pública compartilhada. Dentro desse quadro, o jornalismo passa a ser questionado tanto por eventuais falhas, quanto pela própria legitimidade de sua função mediadora na produção de conhecimento social.

Kovach e Rosenstiel (2014) argumentam que o jornalismo não se fundamenta na verdade absoluta, mas em um método disciplinado de verificação capaz de aproximar o público dos fatos de maneira responsável. Esse modelo pressupõe a existência de um pacto simbólico entre jornalistas e sociedade, no qual a mediação informativa é reconhecida como elemento necessário para o funcionamento da vida democrática.

> É isso que o nosso jornalismo deve buscar: uma forma prática ou funcional da verdade. Não se trata da verdade no sentido absoluto ou filosófico. Não é a verdade de uma equação química. O jornalismo pode — e deve — buscar as verdades pelas quais podemos operar no dia a dia. (Kovach; Rosenstiel, 2014, p. 67, tradução do autor).[7]

Esse pacto, entretanto, é tensionado em um ambiente informacional caracterizado pela multiplicação de discursos concorrentes. A abundância de narrativas disponíveis enfraquece a autoridade de instâncias mediadoras e contribui para a percepção de que a verdade é uma questão de opinião ou alinhamento ideológico, e não o resultado de procedimentos compartilhados de verificação.

A diluição da distinção entre erro, interpretação e mentira contribui para a erosão da confiança pública. Em vez de ser associada a procedimentos profissionais, a credibilidade passa a depender da identificação emocional do público com determinadas narrativas.

---

[7] This is what our journalism must be after—a practical or functional form of truth. It is not truth in the absolute or philosophical sense. It is not the truth of a chemical equation. Journalism can—and must—pursue the truths by which we can operate on a day-to-day basis. (Kovach; Rosenstiel, 2014, p. 67).

Pierre Bourdieu observa que a autoridade simbólica de um campo social depende do reconhecimento coletivo de seus critérios de legitimidade. Quando esse reconhecimento é abalado, os princípios internos que organizam determinado campo deixam de ser aceitos externamente.

Nesse ambiente, a mentira deliberada encontra condições favoráveis para prosperar. Ao se confundir com erros e interpretações divergentes, ela se dilui no ruído informacional, tornando mais difícil distinguir entre falha metodológica e manipulação intencional. A própria ideia de responsabilidade informativa torna-se relativizada, uma vez que diferentes versões passam a disputar o mesmo estatuto simbólico no espaço público.

A fragilização da verdade como referência compartilhada também contribui para a naturalização do erro e para a espetacularização da mentira no debate público. Em um ambiente saturado por discursos concorrentes, a recorrência de informações imprecisas ou controversas tende a produzir um efeito de banalização, no qual a distinção entre exceção e normalidade comunicacional se torna menos evidente.

Paralelamente, a mentira deliberada passa a operar sob a lógica do espetáculo. Em vez de ser ocultada, ela frequentemente se apresenta de forma performática, mobilizando emoções intensas e ampliando sua circulação. Nessa situação, a visibilidade torna-se um valor em si, independentemente da veracidade do conteúdo.

Guy Debord já apontava que, na sociedade do espetáculo, a aparência tende a se sobrepor à experiência direta e à reflexão crítica. “No mundo realmente invertido, o verdadeiro é um momento do falso” (Debord, 1997, p. 16).

Essa dinâmica se articula diretamente à economia da atenção. Conteúdos que rompem expectativas ou provocam reações emocionais intensas tendem a alcançar maior circulação e engajamento. Wardle e Derakhshan observam que, nesse ambiente, conteúdos enganosos podem se espalhar rapidamente, enquanto correções e desmentidos tendem a ter menor alcance e impacto. Como consequência, consolida-se um ambiente informacional no qual a verdade passa a ser percebida como provisória ou disputável. A repetição de narrativas contraditórias pode favorecer uma postura cética generalizada, que não necessariamente conduz à análise crítica, mas frequentemente resulta em adesões baseadas em alinhamentos identitários.

A crise de credibilidade do jornalismo também se manifesta no plano dos afetos. Emoções como indignação, medo e ressentimento tornam-se centrais para a construção de autoridade discursiva. A confiança deixa de estar associada à verificação e passa a depender da capacidade de determinados discursos mobilizarem identificação emocional.

Wardle e Derakhshan (2017) destacam que conteúdos alinhados a crenças e percepções pré-existentes tendem a circular com maior facilidade, mesmo quando contêm informações imprecisas. Nesse ambiente, comunicadores que adotam uma retórica combativa e polarizada podem ser percebidos como mais autênticos do que aqueles que operam pela cautela e pela contextualização. Pierre Bourdieu contribui para essa análise ao destacar que o poder simbólico depende da capacidade de impor determinadas visões do mundo como legítimas. Quando diferentes agentes disputam a autoridade simbólica em condições assimétricas, certos discursos tendem a alcançar maior visibilidade e legitimidade no espaço social (Bourdieu, 1989).

A polarização discursiva que emerge desse processo reduz a possibilidade de mediação e favorece interpretações maniqueístas da realidade. Assim, o jornalismo passa a ser frequentemente percebido como ator político, independentemente de suas intenções ou práticas. Kovach e Rosenstiel (2003) argumentam que o jornalismo desempenha um papel fundamental na construção de uma base comum de fatos, condição essencial para o funcionamento do debate democrático.

A crise de credibilidade do jornalismo, portanto, não deve ser compreendida apenas como resultado de falhas profissionais, mas como parte de um processo cultural mais amplo, no qual a mediação informativa é progressivamente substituída por performances discursivas baseadas no conflito, na emoção e na espetacularização.

Esse cenário tem implicações diretas para as representações culturais do jornalismo. Narrativas ficcionais frequentemente incorporam discursos sociais já estabilizados, reproduzindo estereótipos que associam jornalistas à manipulação, à agressividade ou ao abuso de autoridade.

A crise de credibilidade do jornalismo pode ser compreendida como um fenômeno simultaneamente estrutural, discursivo e simbólico. Ao articular erro, mentira, afetos e poder simbólico, este tópico estabelece o arcabouço teórico necessário para compreender como o jornalismo é ressignificado na cultura contemporânea.

Com isso, encerra-se o Capítulo 2, que constrói a ponte entre o jornalismo enquanto prática social e suas representações ficcionais. No capítulo seguinte, essa base teórica será mobilizada para a análise das representações do jornalismo na franquia *Marvel's Spider-Man*, com especial atenção à construção discursiva do personagem J. Jonah Jameson e às dinâmicas simbólicas que ele encarna no universo dos jogos eletrônicos.

3. JOGO, GAMIFICAÇÃO E MEDIAÇÃO SIMBÓLICA

Os jogos digitais configuram, na contemporaneidade, um importante espaço de produção e circulação de sentidos culturais. Os games articulam narrativas, regras e experiências interativas capazes de incorporar discursos sociais, valores simbólicos e conflitos ideológicos. Sob essa lógica, compreendê-los apenas como passatempo revela-se insuficiente para uma análise crítica de seu papel na cultura digital.

A dimensão cultural do jogo é discutida por diferentes autores. Johan Huizinga, ao conceber o jogo como fundamento da cultura, propõe que o lúdico funciona como uma estrutura organizadora de práticas simbólicas que ultrapassam sua função utilitária imediata (Huizinga, 2019). Essa perspectiva é especialmente relevante para os jogos digitais, nos quais o espaço lúdico se combina a narrativas complexas e a formas específicas de mediação simbólica.

Paralelamente, a expansão das lógicas do jogo para outros campos da vida social tem sido discutida a partir do conceito de gamificação. Gomes analisa como a comunicação digital intensifica a centralidade da visibilidade, do engajamento e da performance na produção de sentido, especialmente em ambientes mediados por plataformas (Gomes, 2021). Nesse cenário, ambientes midiáticos passam a operar segundo métricas de atenção e engajamento, aproximando-se de dinâmicas competitivas típicas dos jogos.

Nos jogos narrativos, essas lógicas retornam ao próprio espaço lúdico por meio de personagens e dispositivos comunicacionais internos à narrativa. Comunicadores ficcionais passam a atuar como mediadores simbólicos, interpretando acontecimentos vivenciados pelo jogador e disputando a construção dos sentidos da história.

Assim, este capítulo busca articular três eixos teóricos principais: o jogo como espaço simbólico, a gamificação da vida social e o comunicador como agente de disputa narrativa.

3.1 Homo ludens e o círculo mágico

A compreensão do jogo como elemento estruturante da experiência humana encontra em Johan Huizinga uma de suas formulações mais influentes. Em *Homo ludens*, o autor propõe uma inversão conceitual ao sustentar que o jogo não deve ser entendido como derivação da cultura, mas como uma de suas condições fundamentais. A cultura emerge e se desenvolve a partir de formas lúdicas, sendo o jogo um elemento fundamental na organização das práticas simbólicas (Huizinga, 2019).

Ao afirmar que o jogo é anterior à cultura, Huizinga rompe com perspectivas que o associam exclusivamente ao entretenimento. O lúdico não ocupa posição periférica na vida social, mas constitui uma dimensão organizadora de práticas simbólicas amplas. Elementos

do jogo podem ser identificados em esferas tradicionalmente consideradas sérias, como o direito, a política, a guerra e a religião, nas quais também se observam regras, rituais, disputas simbólicas e delimitações normativas.

Para o autor, o jogo pode ser definido como uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço e orientada por regras livremente aceitas, mas obrigatórias dentro de seu contexto. Ao ingressar na atividade lúdica, os participantes aceitam submeter-se a uma ordem normativa específica, distinta da vida cotidiana, ainda que não totalmente separada dela (Huizinga, 2019). Essa dinâmica revela uma tensão fundamental entre liberdade e regra: o jogo é voluntário, mas sua continuidade depende da aceitação rigorosa das normas internas.

O jogo constitui um sistema de produção de sentido. As ações realizadas no interior da atividade lúdica não possuem necessariamente finalidade utilitária externa, mas adquirem valor simbólico dentro da lógica do próprio jogo. Jogar implica participar de um sistema de significação no qual gestos, decisões e disputas são investidos de sentido cultural.

Essa concepção permite compreender os jogos digitais contemporâneos como ambientes simbólicos complexos. Para além de oferecer desafios mecânicos, eles articulam narrativas, identidades e conflitos sociais em sistemas interativos nos quais o jogador participa ativamente da construção de significados. A mediação tecnológica amplia a densidade desses universos ficcionais, combinando regras, narrativas e experiências imersivas.

Um conceito central desenvolvido por Huizinga para compreender o funcionamento do jogo é o de círculo mágico, entendido como o espaço-tempo simbólico no qual a atividade lúdica se realiza. O jogo ocorre em um espaço e tempo delimitados, no interior dos quais vigora uma ordem própria, regida por regras específicas (Huizinga, 2019). Ao ingressar nesse espaço, os participantes aceitam convenções específicas que passam a regular comportamentos e interpretações.

Essa separação simbólica não representa fuga da realidade, mas a constituição de uma ordem particular de experiência. Dentro do círculo mágico, ações adquirem sentidos distintos daqueles que teriam fora dele. Gestos competitivos, por exemplo, são compreendidos como parte de uma dinâmica lúdica e não como conflitos reais. O jogo cria, portanto, uma realidade temporária, dotada de coerência interna e sustentada pela aceitação coletiva das regras.

Nos jogos digitais, essa dinâmica ganha novas configurações. O espaço lúdico deixa de ser apenas socialmente acordado e passa a ser estruturado tecnicamente. Interfaces, sistemas de regras e mecânicas programadas definem os limites da experiência.

Diferentemente de jogos tradicionais, nos quais as normas dependem principalmente do acordo entre participantes, nos games as regras são incorporadas ao próprio código do sistema.

Ao mesmo tempo, interpretações contemporâneas do conceito destacam que o círculo mágico não constitui uma fronteira rígida. O espaço do jogo mantém relações constantes com o mundo social, incorporando valores, referências culturais e estruturas simbólicas externas. Essa porosidade torna-se especialmente evidente nos jogos digitais, que emergem em um ambiente midiático integrado à vida cotidiana.

Narrativas, personagens e conflitos frequentemente mobilizam repertórios reconhecíveis, como instituições sociais, identidades profissionais e tensões políticas. O universo ficcional é construído a partir de referências culturais compartilhadas, permitindo que o jogador interprete acontecimentos do jogo com base em experiências e conhecimentos adquiridos em outros meios.

O círculo mágico funciona como uma delimitação simbólica e como um espaço de mediação cultural. Discursos sociais são deslocados para o interior do jogo, onde passam a ser reorganizados segundo lógicas narrativas e mecânicas próprias. Identidades e instituições do mundo social tornam-se elementos de um sistema lúdico que produz novas articulações de sentido.

Nos jogos digitais narrativos, essa dinâmica assume também uma dimensão discursiva. O jogador observa representações sociais e interage com sistemas que estruturam experiências simbólicas específicas. Regras, recompensas e possibilidades de ação comunicam valores e hierarquias, configurando o jogo como ambiente de produção de significados.

Então, o conceito de círculo mágico permite compreender os games não como espaços de evasão, mas como arenas simbólicas nas quais discursos sociais são dramatizados e experienciados interativamente. Ao estruturar universos ficcionais regidos por regras e narrativas próprias, os jogos digitais tornam-se ambientes privilegiados de mediação cultural e produção de imaginários sobre a realidade.

3.2 Gamificação da vida social

A discussão sobre o círculo mágico conduz à noção de gamificação, entendida como o processo pelo qual estruturas típicas do jogo passam a operar em esferas não lúdicas. Se Huizinga demonstra que o jogo constitui dimensão fundamental da cultura, autores

contemporâneos indicam que suas lógicas extrapolam o espaço tradicionalmente delimitado como jogo.

A gamificação pode ser compreendida como a incorporação de mecanismos associados ao universo lúdico, competição, recompensa, progressão e engajamento, em diferentes contextos sociais. Tal fenômeno não implica a transformação literal da realidade em jogo, mas a adoção de princípios estruturais capazes de reorganizar práticas e relações.

Huizinga já sugeria que o jogo não representa uma atividade marginal, mas elemento constitutivo da vida social: “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana.” (Huizinga, 2019, p. 1).

Essa formulação permite compreender a gamificação não como ruptura, mas como rearticulação de dinâmicas culturais historicamente presentes. A lógica lúdica não surge como inovação absoluta, mas como princípio reorganizado em novos dispositivos sociais, tecnológicos e midiáticos.

A expansão da gamificação está diretamente associada à centralidade das métricas, da visibilidade e do desempenho na cultura digital. Sistemas de pontuação, níveis, rankings e recompensas simbólicas passam a estruturar experiências que extrapolam o entretenimento.

A gamificação pode ser compreendida como um mecanismo de reorganização da experiência social, ao converter diferentes atividades em dinâmicas orientadas por metas, feedback e engajamento contínuo. Nesse contexto, Gomes (2021) contribui ao destacar a centralidade do engajamento e da visibilidade nas práticas comunicacionais digitais. Com base nisso, comportamentos passam a ser transformados em indicadores quantificáveis, convertendo interação em capital simbólico.

Tal dinâmica não se restringe a ambientes explicitamente lúdicos. Redes sociais e plataformas digitais incorporam estruturas de recompensa que incentivam determinadas formas de ação. Curtidas, compartilhamentos, visualizações e engajamento funcionam como equivalentes simbólicos de sistemas de pontuação.

Assim, a gamificação pode ser entendida como processo cultural amplo no qual princípios do jogo passam a organizar relações sociais, práticas comunicacionais e regimes de visibilidade. O valor da experiência desloca-se progressivamente para métricas de desempenho.

Essa reorganização torna-se particularmente evidente no ambiente comunicacional contemporâneo, marcado pela centralidade da atenção. Como observam Davenport e Beck:

“A atenção tornou-se o recurso mais escasso da economia da informação.” (Davenport; Beck, 2001, p. 8, tradução do autor).[8]

Nesse cenário, a lógica gamificada encontra terreno fértil, pois ambas operam segundo princípios convergentes: engajamento, repetição, recompensa e maximização de impacto. Assim como o jogo mobiliza o jogador por meio de desafios e progressão, plataformas comunicacionais incentivam interação constante por meio de métricas e reconhecimento simbólico.

Gomes destaca que a comunicação digital reconfigura as formas de percepção e interação social, especialmente a partir da centralidade da visibilidade e do engajamento (Gomes, 2021). Comportamentos passam a ser avaliados em termos de desempenho, impacto e visibilidade. O valor simbólico da ação é progressivamente condicionado à sua capacidade de gerar resposta mensurável.

A economia da atenção intensifica essa dinâmica ao estabelecer métricas permanentes de performance. Curtidas, compartilhamentos, comentários e visualizações funcionam como dispositivos de recompensa comparáveis a sistemas de pontuação.

Na gamificação midiática observa-se movimento semelhante. Embora os sujeitos participem voluntariamente, suas ações passam a ser reguladas por estruturas algorítmicas, métricas de visibilidade e dinâmicas de recompensa que moldam comportamentos.

Esse ambiente favorece conteúdos capazes de gerar respostas emocionais intensas, uma vez que tais reações tendem a ampliar ciclos de engajamento. Wardle e Derakhshan (2017) apontam que conteúdos que mobilizam emoções tendem a circular com maior facilidade em ambientes digitais.

A gamificação, portanto, atua como catalisadora dessa dinâmica ao estimular competição simbólica e busca permanente por visibilidade. A eficácia discursiva passa a ser frequentemente avaliada em termos de impacto e repercussão.

Ademais, a visibilidade assume papel central na estrutura das interações sociais. Gomes argumenta que regimes de visibilidade passam a organizar práticas comunicacionais e relações sociais, instituindo formas de reconhecimento baseadas em desempenho.

A noção de capital simbólico proposta por Bourdieu contribui para compreender esse processo: “O poder simbólico, poder subordinado, é uma forma transformada, quer dizer, irreconhecível, transfigurada e legitimada, das outras formas de poder.” (Bourdieu, 1989, p. 15).

---

[8] “Attention had become the scarce resource of the information economy.” (Davenport; Beck, 2001, p. 8).

Na cultura gamificada, métricas funcionam como dispositivos de validação simbólica, atribuindo valor às ações conforme sua repercussão. A relevância de sujeitos e discursos passa a depender de sua capacidade de mobilizar atenção.

Chul Han (2018) observa dinâmica semelhante ao discutir a pressão contemporânea pela visibilidade, destacando que a lógica da transparência tende a transformar tudo em objeto de exposição e a modificar as estruturas da experiência social.

Assim, a interação social adquire contornos performáticos. A comunicação deixa de ser apenas processo de transmissão de informação e passa a operar como arena de disputa simbólica por atenção. No campo midiático, essa lógica reconfigura as práticas comunicacionais. Métricas de audiência e engajamento passam a influenciar decisões editoriais, formatos narrativos e estratégias discursivas.

A produção de conteúdo passa a coexistir com exigências de performance. Discursos comunicam e competem por relevância dentro de sistemas estruturados por visibilidade e impacto. Bourdieu observa que:

> As diferentes classes e fracções de classes estão envolvidas numa luta propriamente simbólica para imporem a definição do mundo social mais conforme aos seus interesses, e imporem o campo das tomadas de posições ideológicas reproduzindo em forma transfigurada o campo das posições sociais (Bourdieu, 1989, p. 11).

Na ambiência gamificada, essa disputa intensifica-se. Indicadores quantitativos funcionam como mecanismos contemporâneos de legitimação simbólica, influenciando a circulação e a autoridade dos discursos.

Gomes (2021) destaca que as dinâmicas da comunicação digital favorecem formatos capazes de mobilizar o engajamento do público. Nesse contexto, conteúdos baseados em conflito, crise e antagonismo tendem a gerar maior atenção e resposta emocional, tornando-se recorrentes nas estratégias narrativas.

Huizinga já indicava que o jogo envolve tensão e desafio: “Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador.” (Huizinga, 2019, p. 12).

Na comunicação contemporânea, observa-se processo semelhante. A produção discursiva passa a incorporar tensão e dramatização como mecanismos de manutenção da atenção.

A gamificação, portanto, não constitui apenas aplicação de técnicas lúdicas, mas transformação estrutural da experiência comunicacional. Visibilidade, engajamento e desempenho tornam-se critérios centrais de reconhecimento simbólico.

Esse cenário favorece a emergência de figuras comunicacionais que operam segundo lógicas performáticas e competitivas. A autoridade passa a depender tanto da posição institucional, quanto da capacidade de mobilizar atenção e engajamento.

Dessa forma, a gamificação da vida social fornece base teórica para compreender a atuação de comunicadores que transitam entre informação, opinião e espetáculo, dinâmica que conduz diretamente ao tópico seguinte.

3.3 O comunicador como “jogador” de narrativas

A consolidação da cultura digital promove transformações nas práticas comunicacionais, especialmente no que diz respeito à centralidade da atenção. Se em modelos midiáticos tradicionais a autoridade estava associada a instituições, critérios editoriais e regimes profissionais de validação, o ambiente contemporâneo desloca essa dinâmica para métricas de visibilidade, engajamento e circulação.

Nesse contexto, o comunicador deixa de operar exclusivamente como mediador informativo e passa a atuar como gestor de atenção. A produção discursiva torna-se inseparável da necessidade de capturar e sustentar o interesse do público, reorganizando tanto a forma quanto o conteúdo das narrativas. Chul Han (2018) argumenta que, na contemporaneidade, a atenção assume valor econômico, sendo central em dinâmicas de visibilidade e concorrência no ambiente digital.

A comunicação passa a operar em regime de competição permanente, no qual discursos disputam relevância em fluxos informacionais saturados. Nesse ambiente, acontecimentos tendem a ser reorganizados como episódios narrativos estruturados por conflito, tensão e continuidade. A narrativa converte-se em estratégia de retenção da atenção.

Debord já antecipava essa transformação ao afirmar: “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizadas por imagens.” (Debord, 1997, p. 14).

Ainda que formulada em outro contexto histórico, a análise revela dinâmica compatível com o cenário contemporâneo. A mediação não se limita à transmissão de informações, mas envolve a produção de experiências simbólicas organizadas como espetáculo. Assim, o comunicador contemporâneo opera em uma lógica na qual narrar

significa também performar. A construção discursiva busca gerar impacto, mobilizar afetos e sustentar regimes de engajamento contínuo.

Essa dinâmica aproxima-se das estruturas descritas por Huizinga ao tratar do jogo como prática marcada por tensão e envolvimento. A comunicação passa a incorporar características da experiência lúdica.

> Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada. (Huizinga, 2019, p. 11).

A narrativa midiática frequentemente organiza a realidade em estruturas dramatizadas que enfatizam antagonismos e progressões simbólicas. Nesse processo, o comunicador emerge como jogador de narrativas, responsável por selecionar recortes, intensificar tensões e sustentar disputas simbólicas dentro de um campo de visibilidade.

A reorganização das práticas comunicacionais em torno da atenção altera também a posição simbólica do comunicador. Em ambientes digitais marcados pela abundância informacional, a autoridade discursiva passa a ser construída por meio da performance.

À luz disso, comunicar implica mobilizar afetos. A eficácia discursiva associa-se à capacidade de provocar reações emocionais, gerar identificação e sustentar antagonismos. Chul Han (2018) argumenta que a comunicação digital tende a privilegiar respostas emocionais imediatas em detrimento da reflexão, favorecendo dinâmicas de reação e indignação.

A circulação discursiva passa a privilegiar conteúdos capazes de produzir impacto imediato, intensificando dinâmicas de polarização e dramatização. A visibilidade torna-se inseparável da expressividade performática. Debord observa que: “O espetáculo apresenta-se como algo grandioso, positivo, indiscutível e inacessível.” (Debord, 1997, p. 17).

No ambiente digital, entretanto, o espetáculo assume novas configurações. Ele deixa de ser exclusivamente institucional e passa a ser continuamente produzido por sujeitos que competem por atenção em fluxos comunicacionais descentralizados.

Nesse cenário, a credibilidade tende a ser reconfigurada. A autoridade não decorre apenas da verificação factual, mas da capacidade de sustentar presença simbólica e mobilizar públicos. Hall (2016) argumenta que os significados são produzidos e estabilizados por meio de práticas discursivas, que se consolidam através da repetição e da familiaridade.

A repetição de gestos retóricos, indignação, denúncia ou sarcasmo, contribui para estabilizar posições discursivas. O comunicador passa a operar como gestor de tensões

simbólicas, intensificando conflitos e organizando acontecimentos segundo lógicas de impacto narrativo.

Essa dinâmica apresenta forte proximidade com estruturas do jogo. Assim como o jogador mobiliza estratégias para sustentar tensão e progressão, o comunicador administra ritmos discursivos capazes de manter o público em estado constante de expectativa.

No campo comunicacional, a tensão assume função semelhante. A performance discursiva depende da capacidade de sustentar conflito simbólico, elemento central para a retenção da atenção em ambientes saturados.

Essa reconfiguração é decisiva para compreender figuras midiáticas contemporâneas. O comunicador emerge como agente de mobilização afetiva cuja relevância decorre menos do conteúdo informativo e mais da intensidade simbólica de sua atuação.

É nesta abordagem que se torna possível compreender a figura de *J. Jonah Jameson.* No universo ficcional de *Marvel's Spider-Man*, o personagem pode ser interpretado como encenação das dinâmicas comunicacionais da cultura digital. *Jameson* não atua prioritariamente como mediador informativo, mas como agente de mobilização emocional e amplificação de conflitos.

Seu podcast *Apenas os Fatos* reorganiza acontecimentos em chave dramática, convertendo eventos isolados em episódios narrativos de disputa simbólica. Han descreve essa lógica ao afirmar que hoje, a comunicação não é dominada por argumentos, mas sim por emoções. *Jameson* mobiliza precisamente esse regime afetivo. Seu discurso privilegia indignação, sarcasmo e suspeita, produzindo uma experiência comunicacional fundada menos na explicação e mais na reação. Ao reinterpretar constantemente as ações do *Spider-Man*, o personagem transforma o conflito urbano em narrativa seriada. Cada crise funciona como um novo capítulo de uma história contínua.

O podcast não comenta apenas os eventos; ele reorganiza relações simbólicas entre herói, cidade e público. *Jameson* além de descrever o *Spider-Man*, ele o produz discursivamente. A repetição de associações negativas contribui para fixar determinados sentidos no universo narrativo. Essa dinâmica revela convergência entre comunicação e jogo. Seu discurso funciona como disputa contínua por significados, na qual cada evento representa oportunidade de reforço narrativo.

Além disso, o personagem manifesta lógica típica da economia da atenção. Seu discurso apresenta ritmo acelerado, intensificação retórica e picos emocionais, estratégias compatíveis com ambientes comunicacionais competitivos. De acordo com Gomes, na lógica

gamificada, a visibilidade converte-se em capital simbólico. Engajar torna-se mais relevante que informar.

A compreensão dessa dinâmica também exige considerar os mecanismos de construção da autoridade discursiva. Pierre Bourdieu oferece base teórica fundamental ao afirmar que o poder da fala depende do reconhecimento social do emissor.

> O que faz o poder das palavras e das palavras de ordem, poder de manter a ordem ou de a subverter, é a crença na legitimidade das palavras e daquele que as pronuncia, crença cuja produção não é da competência das palavras. (Bourdieu, 1998, p. 15).

No ambiente comunicacional contemporâneo, esse reconhecimento assume formas específicas. Métricas de visibilidade e recorrência de exposição passam a funcionar como marcadores de autoridade. Chul Han (2017) analisa como a sociedade contemporânea é marcada pela intensificação da exposição e da visibilidade. Nesse contexto, é possível relacionar essa dinâmica à noção de capital simbólico em Bourdieu (1989), na medida em que a visibilidade passa a operar como um recurso de legitimação e reconhecimento social.

Jameson opera precisamente nesse registro. Sua autoridade decorre menos da verificação factual e mais da posição simbólica que ocupa dentro do universo ficcional. O podcast funciona como dispositivo de legitimação. A repetição da presença discursiva e a retórica assertiva sustentam a percepção de autoridade. Para Bourdieu (1989), o capital simbólico consiste em um crédito fundamentado no reconhecimento social, que concede aos agentes legitimados o poder de impor esse reconhecimento como válido.

Ao reiterar interpretações específicas sobre o *Spider-Man*, *Jameson* além de opinar, ele constrói realidades simbólicas dentro da narrativa. Nesse aspecto, o comunicador-jogador opera em regime de disputa por capital simbólico. Autoridade, visibilidade e credibilidade tornam-se recursos estratégicos dentro da lógica narrativa e comunicacional.

A discussão desenvolvida neste tópico evidencia que o comunicador contemporâneo pode ser compreendido a partir de uma lógica estruturalmente próxima ao jogo. Inserido em um ambiente comunicacional marcado pela disputa por atenção, pela centralidade do engajamento e pela intensificação da performance discursiva, o comunicador atua como agente estratégico na organização de narrativas.

A articulação entre Huizinga (2019), Chul Han (2017) e Bourdieu (1989) permite compreender que a comunicação digital opera segundo dinâmicas que privilegiam tensão, visibilidade e eficácia simbólica. O conflito emerge como elemento estruturante da circulação discursiva.

Com isso, a autoridade deixa de estar vinculada exclusivamente a posições institucionais e passa a ser construída performaticamente por meio da visibilidade e do reconhecimento simbólico.

No universo ficcional de *Marvel's Spider-Man*, *J. Jonah Jameson* encarna de maneira paradigmática essa lógica. Sua atuação envolve mobilização emocional, dramatização de conflitos e produção contínua de regimes interpretativos.

Assim, os jogos eletrônicos representam práticas comunicacionais contemporâneas e as reorganizam simbolicamente. Ao articular jogo, discurso, atenção e poder simbólico, estabelece-se o arcabouço conceitual necessário para a análise empírica desenvolvida no capítulo seguinte.

4. METODOLOGIA

A definição do percurso metodológico constitui etapa fundamental para a consolidação de qualquer investigação científica. A metodologia organiza a lógica da pesquisa, estabelecendo os critérios de coleta, sistematização e interpretação dos dados. No presente estudo, cujo objetivo é compreender as representações do jornalismo em jogos eletrônicos, ela foi estruturada de modo a articular diferentes estratégias analíticas, compatíveis com a complexidade do objeto investigado.

Considerando que os jogos eletrônicos operam simultaneamente como artefatos culturais, sistemas narrativos e dispositivos discursivos, esse trabalho exige um desenho metodológico capaz de abarcar múltiplas dimensões analíticas. Desse modo, optou-se por uma abordagem combinada, integrando procedimentos quantitativos e qualitativos. Essa articulação busca permitir tanto mapear padrões de ocorrência, quanto interpretar os sentidos produzidos pelas representações observadas.

A investigação foi organizada em duas etapas complementares. A primeira, de caráter quantitativo-descritivo, dedica-se ao levantamento e à catalogação de jogos eletrônicos que apresentam personagens jornalistas. A segunda, de natureza qualitativa-interpretativa, concentra-se na análise aprofundada do estudo de caso de *J. Jonah Jameson* na franquia *Marvel's Spider-Man*. Tal estrutura metodológica possibilita conjugar amplitude e profundidade analítica, garantindo consistência empírica e densidade interpretativa.

4.1 Delineamento metodológico

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza exploratória e descritiva, estruturado a partir de uma abordagem mista que combina estratégias quantitativas e qualitativas. Essa escolha metodológica decorre das especificidades do objeto investigado, uma vez que a análise das representações do jornalismo em jogos eletrônicos envolve tanto a identificação de padrões recorrentes quanto a interpretação de processos simbólicos e discursivos.

Do ponto de vista quantitativo, a investigação assume caráter descritivo, buscando mapear a presença de personagens jornalistas em diferentes jogos eletrônicos. Conforme destaca Gil (2008, p. 28): "As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis".

Essa etapa inicial permite construir um panorama empírico da incidência de personagens jornalistas na cultura dos games, identificando funções narrativas, perfis

profissionais e padrões de representação. Tal procedimento evita generalizações impressionistas e organiza dados observáveis que orientam as etapas analíticas posteriores.

Paralelamente, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, voltada à interpretação dos sentidos produzidos pelas representações investigadas. Diferentemente da lógica quantitativa, a investigação qualitativa privilegia a compreensão de processos discursivos, simbólicos e narrativos. Segundo Flick (2009, p. 8): “Pesquisadores qualitativos estudam o conhecimento e as práticas dos participantes. Analisam as interações que permeiam a doença mental e as formas de lidar com ela em um campo específico”.

No contexto deste trabalho, essa dimensão é fundamental, pois as representações do jornalismo não se limitam à frequência de aparições, mas envolvem recortes simbólicos e regimes de sentido. Para isso, o estudo mobiliza procedimentos de análise de conteúdo, particularmente adequados para o exame de material discursivo. Segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo consiste em técnicas sistemáticas de análise das comunicações que permitem inferir conhecimentos sobre as condições de produção e recepção das mensagens.

Além disso, a investigação configura-se como um estudo de caso, estratégia apropriada para análises aprofundadas de fenômenos complexos. Segundo Yin (2001, p. 32): “O estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real”. Nesse sentido, o personagem *J. Jonah Jameson* é compreendido como dispositivo narrativo-discursivo que sintetiza estereótipos, práticas midiáticas e dinâmicas comunicacionais contemporâneas.

O delineamento metodológico do estudo articula, portanto, três eixos complementares:

- levantamento quantitativo-descritivo (mapeamento de jogos);
- análise qualitativa-interpretativa (exame das representações e discursos);
- estudo de caso (*Jameson* como objeto analítico central).

Essa estrutura garante coerência com o referencial teórico mobilizado nos capítulos anteriores, especialmente no que diz respeito às teorias da representação, discurso e produção de sentido.

A primeira etapa do trabalho consistiu em um levantamento quantitativo-descritivo destinado a identificar jogos eletrônicos que apresentassem personagens jornalistas em papéis narrativos relevantes. O objetivo não foi produzir inferências estatísticas generalizáveis, mas construir um panorama empírico capaz de evidenciar padrões de recorrência e modalidades de representação. O levantamento foi orientado por critérios previamente definidos, incluindo a presença explícita de personagem jornalista; sua participação em papel narrativo

identificável; a relevância na progressão da narrativa e na disponibilidade de material observável.

A adoção desses critérios segue o princípio metodológico de delimitação do corpus, conforme destacado por Bardin (2011), A formação do corpus na análise de conteúdo deve seguir critérios rigorosos, de modo a assegurar que o material selecionado seja pertinente ao estudo, apresente coerência interna e represente adequadamente o fenômeno investigado.

A partir desses parâmetros, foram identificados jogos eletrônicos nos quais personagens jornalistas desempenham funções narrativas relevantes, como *Dead Rising, Outlast, Beyond Good & Evill, Heavy Rain, Batman: Arkham City e Marvel's Spider-Man, além de Not For Broadcast, The Occupation e Headliner: NoviNews*. Cada título mobiliza representações distintas da identidade jornalística, variando entre perfis investigativos, midiáticos e narrativas associadas à crise, bem como modelos centrados na mediação, produção e estruturação da informação.

A catalogação dos jogos permitiu a organização de categorias analíticas como tipo de personagem jornalista, função narrativa, papel discursivo e traços representacionais predominantes, conforme sistematizado no quadro abaixo. Segundo Bardin (2011), a categorização constitui etapa fundamental da análise, pois possibilita classificar e organizar os elementos do corpus de acordo com critérios previamente definidos.

Quadro I - Mapeamento dos jogos com personagens jornalistas

Jogo	Tipo de jornalista	Função narrativa	Papel discursivo	Traços representacionais
Batman: arkham City	Repórter midiático	Secundária	Construção do discurso público	Sensacionalista
Beyond Good & Evil	Fotojornalista investigativo	Protagonista	Denúncia política	Engajado, crítico
Dead Rising	Investigativo	Protagonista	Busca da verdade em cenário de crise	Ativo, corajoso
Headliner: NoviNews	Editor de notícias	Protagonista	Seleção e recorte de notícias	Decisório, influente
Heavy Rain	Investigativo	Secundária	Apoio à investigação	Analítico, luta pela verdade
Marvel's Spider-Man	Midiático (podcaster)	Secundária	Opinião, influência e recorte de fatos	Opinativo, polarizador, sensacionalista
Not For Broadcast	Produtor/editor de mídia	Protagonista	Controle e mediação da informação	Manipulador, estratégico
Outlast	Investigativo	Protagonista/explorador	Denúncia em ambiente hostil	Vulnerável, exposto
The Occupation	Jornalista investigativo	Protagonista	Apuração e ética jornalística	Metódico, crítico

Fonte: elaborado pelo autor, 2026.

A análise descritiva evidenciou regularidades importantes nas representações do jornalismo, como a recorrência do jornalista investigativo enquanto protagonista de narrativas centradas na busca da verdade e na exposição de conflitos, bem como a presença de figuras midiáticas que atuam na mediação e no recorte discursivo dos acontecimentos. Observa-se também a emergência de modelos comunicacionais orientados pela opinião e pelo engajamento, especialmente em contextos digitais, nos quais a visibilidade e a mobilização emocional assumem papel central. Esses padrões não foram tratados como conclusões definitivas, mas como indícios analíticos que orientaram a etapa qualitativa do trabalho,

permitindo aprofundar a compreensão das dinâmicas de representação e de produção de sentido associadas ao jornalismo nos jogos eletrônicos.

Diante disso, a presença de *Marvel's Spider-Man* mostrou-se particularmente relevante. Diferentemente dos demais títulos catalogados, o jogo apresenta um personagem jornalista cuja atuação ocorre predominantemente no plano discursivo-midiático, por meio de intervenções opinativas contínuas. Essa especificidade justificou a escolha de *J. Jonah Jameson* como estudo de caso. Conforme observa Yin (2011), investigações exploratórias frequentemente precedem análises aprofundadas, auxiliando na delimitação do objeto e na definição das questões analíticas centrais.

A segunda etapa foi estruturada a partir de uma abordagem qualitativa-interpretativa, concentrando-se na análise do personagem na franquia *Marvel's Spider-Man*. O corpus qualitativo foi composto pelas intervenções de *Jameson* no podcast "*Apenas os fatos*". As falas foram transcritas preservando sua materialidade discursiva, incluindo pausas, ênfases e construções retóricas relevantes, uma vez que o discurso envolve tanto o conteúdo temático, quanto às formas de enunciação e estratégias argumentativas. Bauer e Gaskell (2003) apontam que os dados qualitativos preservam a forma e a sequência dos eventos, possibilitando a análise da organização interna do discurso.

Assim, a análise qualitativa permitiu compreender *J. Jonah Jameson* como agente discursivo que produz efeitos simbólicos na experiência do jogador, representando práticas e tensões associadas ao jornalismo contemporâneo. Ao articular análise de conteúdo, interpretação narrativa e estudo de caso, essa etapa consolida a base empírica necessária para a análise interpretativa apresentada no capítulo seguinte.

4.2 Categorias analíticas

A etapa qualitativa foi estruturada a partir de categorias analíticas definidas com base no referencial teórico mobilizado ao longo do trabalho. A construção dessas categorias parte do entendimento de que a análise de conteúdo não se limita à descrição do material empírico, mas envolve um processo sistemático de classificação, interpretação e produção de inferências.

As categorias foram construídas a partir do diálogo entre teoria e empiria, respeitando o princípio de adequação ao objeto investigado. Flick (2009) destaca que, na pesquisa qualitativa, as categorias analíticas são construídas progressivamente a partir da interação entre conceitos teóricos e o material empírico.

Cinco categorias principais orientaram a leitura interpretativa do corpus, permitindo uma análise sistemática das representações do jornalismo construídas pelo personagem. A primeira delas refere-se aos estereótipos jornalísticos, concentrando-se na identificação de atributos recorrentes associados à figura do jornalista, como padrões de caracterização, recortes morais e funções simbólicas atribuídas ao comunicador. Nesse âmbito, foram observados elementos como agressividade discursiva, simplificação interpretativa, autoridade moral autoproclamada e centralidade opinativa.

A segunda categoria diz respeito às estratégias discursivas, examinando os mecanismos retóricos mobilizados pelo personagem, como hipérboles, metáforas alarmistas, generalizações, perguntas retóricas e construções argumentativas. Conforme Charaudeau (2010), o discurso midiático se organiza a partir de estratégias que visam produzir efeitos de credibilidade e persuasão, buscando ao mesmo tempo a captação do público, de modo que a análise buscou compreender como *Jameson* constrói autoridade simbólica e engajamento afetivo em suas intervenções.

A terceira categoria envolve as marcas de desinformação, voltando-se à identificação de práticas discursivas associadas à desordem informacional, como o uso de falso contexto, inferências especulativas e associações causais frágeis. De acordo com Wardle e Derakhshan (2017), a desinformação frequentemente opera por meio de recontextualizações e enquadramentos enganosos. A partir dessa perspectiva, a análise priorizou estruturas discursivas que sugerem causalidades sem evidência ou reforçam suspeitas generalizadas.

A quarta categoria aborda a função narrativa do personagem, examinando seu papel estrutural na economia narrativa do jogo. Buscou-se compreender como *Jameson* atua como mediador simbólico e agente de tensão interpretativa. Conforme Motta (2013), personagens midiáticos participam da construção da narrativa e contribuem para a produção de sentidos e disputas interpretativas.

Por fim, a categoria de gamificação midiática investigou a articulação entre o discurso do personagem e a lógica lúdica do jogo, especialmente no que se refere à transformação de conflitos e crises em conteúdo narrativo serializado. A gamificação envolve a incorporação de dinâmicas de competição, progressão e engajamento em contextos não originalmente lúdicos. Nesse sentido, Gomes (2021) contribui ao destacar a centralidade do engajamento nas dinâmicas comunicacionais digitais, o que orientou a análise da serialização dos eventos e da performatização do conflito no podcast do personagem.

4.3 Critérios de análise

A aplicação das categorias de análise seguiu princípios clássicos da pesquisa qualitativa, garantindo rigor metodológico ao estudo. O corpus foi examinado de forma integral, evitando recortes arbitrários e assegurando a exaustividade da análise (Bardin, 2011). As interpretações foram construídas em diálogo com o conjunto do material empírico, em consonância com a perspectiva de análise qualitativa proposta por Flick (2009), e fundamentadas no referencial teórico adotado, conforme a orientação de Minayo (2001) quanto à articulação entre teoria e dados empíricos. Além disso, a análise privilegiou a identificação de regularidades discursivas, priorizando padrões recorrentes em detrimento de ocorrências isoladas. Conforme Bauer e Gaskell (2003), a validade na pesquisa qualitativa está relacionada ao rigor da interpretação e à transparência dos procedimentos analíticos. As categorias foram utilizadas como instrumentos heurísticos para identificar regularidades e processos simbólicos no discurso de *Jameson*, sustentando a análise desenvolvida no capítulo seguinte.

4.4 Limitações da pesquisa

Como toda investigação científica, essa também apresenta limitações metodológicas decorrentes tanto das escolhas analíticas quanto das características do objeto investigado. Reconhecer esses limites constitui procedimento fundamental de transparência e rigor acadêmico.

A primeira limitação refere-se ao recorte do estudo de caso. Embora a etapa quantitativa tenha identificado diversos jogos com personagens jornalistas, a análise qualitativa concentra-se exclusivamente em *J. Jonah Jameson.* Essa escolha privilegia profundidade analítica, característica típica dos estudos de caso. Também é necessário considerar a natureza interativa dos jogos digitais. Como observa Aarseth (1997), os jogos podem ser compreendidos como formas de texto ergódico, nos quais o percurso do jogador influencia a experiência narrativa. Embora as falas de *Jameson* sejam relativamente estáveis, sua recepção ocorre em contextos variáveis de jogabilidade.

Além disso, a análise qualitativa envolve processos interpretativos que não são completamente neutros. Conforme Minayo (2001), a interpretação na pesquisa qualitativa é sempre situada, sendo influenciada pelos referenciais teóricos e pela posição do pesquisador. Para reduzir esse risco, foram priorizadas categorias conceitualmente fundamentadas e regularidades discursivas.

Por fim, deve-se considerar o contexto cultural da obra analisada. *Marvel's Spider-Man* é uma produção inserida na indústria cultural estadunidense, cujas representações dialogam principalmente com debates midiáticos e políticos daquele contexto. Assim, os resultados devem ser interpretados com cautela em relação a outros ambientes culturais.

O objetivo central consiste em compreender os mecanismos de representação, os processos de estereotipagem e as estratégias discursivas mobilizadas pelo personagem.

4.5 Organização, sistematização e apresentação dos dados

A etapa final da metodologia envolve os procedimentos de sistematização e apresentação dos dados. Conforme Laurence Bardin (2011), a análise de conteúdo exige operações sistemáticas de codificação, classificação e interpretação do material analisado.

Inicialmente, os dados obtidos na fase quantitativa foram distribuídos em tabelas comparativas, permitindo visualizar padrões recorrentes na representação de personagens jornalistas. Informações como papel narrativo, função discursiva e traços estereotípicos foram organizadas em categorias analíticas previamente definidas.

Na etapa qualitativa, realizou-se a transcrição integral das falas de *J. Jonah Jameson* presentes nos jogos *Marvel 's Spider-Man, Marvel' s Spider-Man: Miles Morales e Marvel 's Spider-Man 2*. O corpus foi composto por 104 arquivos de áudio no primeiro jogo, 19 no segundo e 17 podcasts no terceiro, totalizando um conjunto amplo de manifestações discursivas do personagem ao longo da franquia.[9]

A coleta do material foi realizada manualmente durante a experiência de jogo. Os três títulos foram integralmente jogados e as falas do personagem registradas à medida que apareciam nas transmissões do programa apresentado por *Jameson*, geralmente acionadas após missões relevantes da narrativa principal.

A análise considerou a totalidade das falas coletadas, evitando recortes arbitrários do corpus. A leitura integral do material permitiu identificar recorrências temáticas, posicionamentos discursivos e estratégias narrativas semelhantes entre os três jogos, possibilitando a construção das categorias analíticas. Embora todas as falas tenham sido analisadas, a apresentação dos resultados utilizou entre um e três exemplos de cada jogo para ilustrar cada categoria identificada. Os dados qualitativos foram então organizados em eixos

[9] O primeiro jogo possui um número maior de falas por três motivos. O primeiro é porque o jogo recebeu três expansões e nelas vieram mais arquivos de áudios do personagem. O segundo é porque o personagem está desempregado e totalmente dedicado ao podcast, diferente dos jogos posteriores que ele volta a trabalhar no jornal. Por fim, a partir do segundo jogo, *J. Jonah Jameson* ganha uma concorrente. Uma personagem adolescente cria um podcast para concorrer com o do jornalista, fazendo com que tenhamos dois podcasts para ouvir.

analíticos correspondentes às categorias definidas, evitando interpretações baseadas em ocorrências isoladas.

4.6 Síntese metodológica

A metodologia adotada neste trabalho articula diferentes estratégias analíticas com o objetivo de compreender as representações do jornalismo nos jogos eletrônicos de forma sistemática e fundamentada. Ao combinar levantamento empírico, análise de conteúdo e estudo de caso, o trabalho busca integrar dimensões descritivas e interpretativas, permitindo identificar padrões recorrentes e analisar os processos simbólicos envolvidos na construção de sentidos.

A etapa quantitativa possibilitou mapear a presença de personagens jornalistas em diferentes jogos, oferecendo um panorama inicial que orientou a delimitação do objeto de estudo. Já a etapa qualitativa concentrou-se na análise das falas de *J. Jonah Jameson*, compreendidas como manifestações discursivas inseridas em um contexto narrativo e midiático específico.

A utilização da análise de conteúdo, aliada à construção de categorias analíticas, permitiu organizar o material empírico de forma coerente, evidenciando regularidades discursivas e estratégias de representação. Esse procedimento permitiu uma interpretação ancorada no referencial teórico dos estudos culturais, especialmente no que diz respeito às relações entre representação, discurso e identidade.

Logo, o percurso metodológico adotado possibilita compreender como os jogos eletrônicos, enquanto produtos culturais, participam da produção e circulação de sentidos sobre o jornalismo, contribuindo para a formação de imaginários sociais no contexto da cultura digital contemporânea.

5. ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DE J. JONAH JAMESON NA FRANQUIA MARVEL'S SPIDER-MAN

Este capítulo apresenta a análise qualitativa das falas do personagem *J. Jonah Jameson* nos jogos *Marvel's Spider-Man* (2018), *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* (2020) e *Marvel's Spider-Man 2* (2023), tendo como corpus suas intervenções no podcast *Apenas os Fatos*. A análise se organiza a partir das categorias previamente definidas: estereótipos jornalísticos, estratégias discursivas, marcas de desinformação, função narrativa e gamificação midiática, em diálogo com um referencial teórico que articula comunicação, cultura e mídia. Todas essas categorias foram organizadas em um quadro, encontrado no apêndice na página 91. Nele estão exemplos de falas do personagem em cada uma das categorias a serem analisadas.

Parte-se da compreensão de que *Jameson* não atua apenas como elemento secundário da narrativa, mas como uma instância discursiva estruturante, responsável por produzir interpretações sobre os acontecimentos vivenciados pelo jogador. Suas falas comentam a ação, enquanto disputam também ativamente o significado dos eventos, instaurando uma camada interpretativa que tensiona a experiência da jogabilidade. O personagem pode ser compreendido, nos termos de Stuart Hall, como um agente de produção de sentido, que organiza discursivamente a realidade ficcional por meio de enquadramentos específicos.

A recorrência de padrões discursivos ao longo dos três jogos evidencia a construção consistente de uma identidade midiática para o personagem. Esses padrões se manifestam tanto na escolha lexical quanto na organização argumentativa, revelando estratégias baseadas na dramatização, simplificação e direcionamento interpretativo. Essa regularidade contribui para a estabilização de sentidos, reforçando determinadas leituras sobre os acontecimentos e aproximando o discurso de *Jameson* de formas contemporâneas de mediação informacional.

O podcast *Apenas os Fatos* desempenha papel central. Suas inserções ocorrem, em geral, após eventos relevantes da jogabilidade, estabelecendo uma dinâmica em que o jogador, após participar diretamente das ações, é exposto a uma reinterpretação midiática do ocorrido. Essa estrutura cria um contraste sistemático entre experiência e discurso, no qual as ações do herói são frequentemente ressignificadas. Tal dinâmica evidencia a distância entre acontecimento e representação, permitindo ao jogador perceber como os sentidos podem ser reorganizados discursivamente.

Desde o primeiro jogo, consolida-se uma tese recorrente no discurso de *Jameson*: a ideia de que o *Homem-Aranha* não resolve os conflitos, mas contribui para agravá-los. Ao sugerir que o herói "cria os problemas e depois os resolve", o personagem estabelece uma

lógica circular que transforma ações de contenção em evidências de culpa. Essa estratégia discursiva desloca o sentido dos acontecimentos, convertendo intervenções heróicas em indícios de responsabilidade pelos próprios conflitos. Essa perspectiva se mantém, com variações, nos títulos seguintes, como em *Miles Morales*, onde ações do protagonista são igualmente reinterpretadas como fatores de desestabilização.

Esse processo é sustentado por estratégias como a abordagem seletiva, que privilegia elementos compatíveis com a narrativa proposta e silencia informações divergentes, e pela mobilização da suspeita, na qual relações causais são sugeridas sem evidência direta. Ao afirmar que determinados eventos "não parecem coincidência", *Jameson* induz o público a estabelecer conexões implícitas, aproximando seu discurso de práticas contemporâneas de desinformação, nas quais a sugestão de causalidade substitui a verificação factual. Nesse processo, o personagem exerce um poder simbólico, no sentido proposto por Bourdieu, ao impor determinadas interpretações como plausíveis e contribuir para a naturalização de uma leitura específica dos acontecimentos.

Além disso, o personagem recorre frequentemente a generalizações que projetam opiniões individuais como consensos coletivos, bem como a interpelações diretas que simulam proximidade com a audiência. Esses recursos reforçam sua autoridade discursiva e ampliam o engajamento, aproximando seu discurso de formatos midiáticos contemporâneos baseados na personalização e na mobilização afetiva. Tal configuração evidencia um modelo comunicacional no qual a credibilidade se constrói menos pela verificação e mais pela performance discursiva.

Outro aspecto relevante é a reinterpretação de ações contextuais como evidências de intenção deliberada. Ao desconsiderar o contexto e atribuir motivações negativas às ações do herói, o personagem desloca o sentido dos acontecimentos e reforça uma narrativa simplificada, centrada na culpabilização. Esse procedimento contribui para a consolidação de um recorte moralizante, no qual o julgamento precede a análise dos fatos.

De modo geral, observa-se que essas estratégias operam de forma articulada, produzindo um discurso coeso, reconhecível e reiterativo. Ainda que marcado por distorções, esse discurso mantém consistência interna e atua de maneira sistemática na deslegitimação do herói, consolidando uma identidade midiática que se aproxima de práticas contemporâneas de comunicação pautadas pela polarização, pela dramatização e pela disputa de narrativas. Nesse sentido, *Jameson* além de comentar os acontecimentos do jogo, ele participa ativamente da construção de um imaginário sobre o papel da mídia e sobre os mecanismos de produção de sentido na cultura digital.

Quadro II - Categorias analíticas das falas de *J. Jonah Jameson*

Categorias/Definições	**Definição operacional**	**Características discursivas**
1.Estereótipos jornalísticos		
Sensacionalismo	Falas que exageram riscos, ameaças ou conflitos para intensificar o impacto emocional da narrativa.	Alarmismo, dramatização, exagero e construção contínua de cenários de crise.
Acusação permanente	Discursos que atribuem culpa recorrente ao *Homem-Aranha* independentemente do contexto apresentado.	Presunção de culpa, responsabilização automática e associação constante entre herói e caos.
Centralidade da opinião	Falas em que a opinião pessoal do personagem é apresentada como interpretação legítima ou verdade confiável.	Subjetividade, autoridade opinativa, rejeição de contrapontos e personalização do discurso.
Postura populista	Construção discursiva voltada à mobilização emocional da audiência por meio de apelos coletivos.	Linguagem mobilizadora, oposição entre povo e instituições e convocação à ação.
Antagonismo simbólico	Representação do *Homem-Aranha* como ameaça moral, social ou política.	Construção de oposição simbólica, demonização e reforço de conflitos identitários.
2.Estratégias discursivas		
Hipérboles	Uso de exageros discursivos para ampliar a percepção de perigo, caos ou gravidade dos acontecimentos.	Intensificação dramática, linguagem extrema e ampliação emocional dos eventos.
Perguntas retóricas	Formulação de perguntas que induzem interpretações específicas sem abrir espaço real para resposta.	Indução de julgamento, direcionamento interpretativo e persuasão implícita.
Abordagem seletiva	Seleção parcial de informações para orientar a interpretação dos acontecimentos.	Ênfase em elementos negativos, omissão de contexto e direcionamento narrativo.
Simplificação de fenômenos complexos	Redução de acontecimentos complexos a explicações simples e diretas.	Causalidade simplificada, eliminação de ambiguidades e redução interpretativa.

Repetição estratégica	Reiteração de expressões, ideias ou estruturas discursivas para reforçar sentidos específicos.	Reforço narrativo, fixação de mensagens e construção de recorrência.
3.Marcas de desinformação		
Falso contexto	Associação de fatos ou eventos sem comprovação causal efetiva.	Relações causais indevidas, contextualização enganosa e interpretação especulativa.
Conteúdo manipulado	Reinterpretação distorcida de acontecimentos para sustentar determinada narrativa.	Distorção de fatos, deslocamento de responsabilidade e reorganização seletiva da informação.
Opinião apresentada como fato	Apresentação de interpretações subjetivas como se fossem constatações objetivas.	Afirmações categóricas, naturalização de julgamentos e apagamento da subjetividade.
Retórica conspiratória	Construção de suspeitas e relações ocultas sem evidências concretas.	Insinuação, especulação e estímulo à desconfiança.
Indução ao medo	Discursos voltados à criação de sensação de ameaça ou insegurança.	Produção de medo, antecipação de risco e estímulo à preocupação coletiva.
4.Função narrativa do personagem		
Mediador distorcido da realidade	Atuação do personagem como filtro interpretativo enviesado dos acontecimentos.	Uso estratégico de fontes, seleção parcial de fatos e reconstrução discursiva da realidade.
Criação de conflito não físico	Produção de tensão narrativa por meio de disputas discursivas e simbólicas.	Polarização, questionamento público e ampliação de conflitos sociais.
Dissonância entre jogabilidade e discurso	Contradição entre a experiência do jogador e a narrativa construída pelo personagem.	Divergência interpretativa, conflito entre ação e discurso e questionamento da credibilidade.
5.Gamificação midiática / performance lúdica		

Podcast como dispositivo narrativo	Utilização do podcast como mecanismo de inserção do discurso midiático na experiência do jogo.	Mediação contínua da narrativa, simulação de mídia contemporânea e integração narrativa.
Economia da atenção	Estratégias discursivas voltadas à manutenção do interesse e engajamento da audiência.	Convocação do público, estímulo à participação e busca por visibilidade.
Mobilização afetiva	Construção de proximidade emocional entre personagem e audiência.	Linguagem afetiva, identificação coletiva e apelos emocionais.
Lógica de placar moral	Organização dos acontecimentos em classificações simplificadas de certo e errado.	Julgamento moral, dicotomização e avaliação contínua das ações.
Jameson como influenciador midiático	Atuação do personagem como agente de mobilização e influência da opinião pública.	Performance discursiva, construção de autoridade e direcionamento do debate público.

Fonte: elaborado pelo autor

5.1 Estereótipos jornalísticos e função narrativa do personagem

A análise das falas de *J. Jonah Jameson* ao longo dos jogos da franquia *Marvel's Spider-Man* evidencia a presença recorrente de estereótipos jornalísticos que dialogam diretamente com os processos de representação discutidos por Stuart Hall. Esses estereótipos não se manifestam apenas no conteúdo das falas, mas se estruturam a partir de padrões discursivos reiterados, que organizam a construção do personagem e orientam a interpretação do jogador.

A recorrência de determinadas estratégias narrativas e argumentativas permite identificar uma construção sistemática da figura do jornalista, baseada em traços socialmente reconhecíveis. Esses traços operam de forma articulada, compondo um modelo de representação que associa o jornalismo à dramatização dos fatos, à personalização das narrativas e à centralização da autoridade discursiva. Trata-se de uma abordagem que privilegia a performance opinativa e a mobilização emocional em detrimento da mediação informativa, aproximando o personagem de formatos contemporâneos de comunicação pautados pelo engajamento e pela polarização.

A análise evidencia que o personagem reproduz práticas discursivas específicas e sintetiza percepções sociais mais amplas sobre o jornalismo contemporâneo. A repetição de recortes como a ênfase em crises, a atribuição constante de culpabilidade e o uso de linguagem emocionalmente carregada contribui para a consolidação de um arquétipo facilmente identificável pelo público. Conforme propõe Stuart Hall, as representações operam como sistemas de significação nos quais os sentidos são produzidos, estabilizados e compartilhados culturalmente. No caso de *Jameson*, esse processo resulta na naturalização de uma imagem do jornalista associada à parcialidade, ao julgamento e à dramatização.

A partir dessa perspectiva, os estereótipos jornalísticos presentes na construção de *J. Jonah Jameson* podem ser compreendidos como elementos estruturantes de sua função narrativa e simbólica. Eles tanto caracterizam o personagem, quanto orientam a forma como os acontecimentos são interpretados dentro do universo do jogo, influenciando a leitura do jogador sobre o papel da mídia. Ao reiterar determinados recortes, o personagem contribui para a consolidação de um imaginário específico sobre o jornalismo, no qual a mediação informativa cede espaço à construção de narrativas polarizadas e moralizantes.

Com isso, a análise a seguir se organiza a partir de subcategorias que permitem identificar esses padrões, iniciando pelo sensacionalismo, um dos traços mais recorrentes e significativos na construção discursiva do personagem.

5.1.1 Sensacionalismo

O sensacionalismo constitui um dos eixos centrais na construção do personagem enquanto representação do jornalista. Esse traço se manifesta por meio do uso recorrente de linguagem alarmista, comparações extremas e da construção contínua de cenários de crise, elementos que contribuem para a amplificação da realidade narrada e para a intensificação do impacto emocional sobre o público.

Logo no primeiro jogo, o personagem estabelece esse padrão ao afirmar que “a cidade não está tranquila, não está em paz. É um desastre prestes a explodir”. A escolha lexical, marcada por termos como “desastre” e “explodir”, constrói uma atmosfera de urgência e instabilidade que extrapola o contexto imediato dos acontecimentos. O discurso dramatiza a realidade, orientando a interpretação do público para uma leitura de crise permanente e contribuindo para a percepção de um ambiente urbano constantemente à beira do colapso.

Essa lógica se intensifica quando *Jameson* recorre a analogias históricas de grande impacto, como ao afirmar que a situação vivida pela cidade “parece a crise de 29 e a epidemia de gripe espanhola ao mesmo tempo”. Ao mobilizar eventos de alta carga simbólica

e traumática, o personagem estabelece equivalências desproporcionais que ampliam artificialmente a gravidade dos acontecimentos. Esse procedimento aproxima o discurso da lógica do espetáculo, na qual a intensidade narrativa se sobrepõe à precisão informativa.

No jogo *Marvel's Spider-Man: Miles Morales*, esse padrão se mantém por meio da enumeração acelerada de eventos negativos, como em "explosões, uma ponte caiu, tiroteios no meio da hora do rush". A justaposição de acontecimentos sem contextualização produz um efeito cumulativo de caos, no qual a sucessão de eventos intensifica a sensação de descontrole urbano. Trata-se de uma estratégia que privilegia o impacto emocional em detrimento da compreensão analítica, reforçando uma lógica discursiva orientada pela dramatização.

Já em *Marvel's Spider-Man 2*, o sensacionalismo se manifesta na repetição de uma lógica de crise contínua, sintetizada na fala "outro dia, outro desastre atinge a nossa linda cidade". A estrutura da frase sugere uma normalização do caos, na qual a ocorrência de desastres se torna parte do cotidiano. Esse recurso reforça a dramatização e constrói uma percepção de inevitabilidade, contribuindo para a naturalização de um estado permanente de instabilidade.

A recorrência desse tipo de discurso ao longo dos três jogos evidencia que o sensacionalismo não é episódico, mas estrutural na caracterização de *Jameson*. O personagem opera, assim, como uma caricatura de práticas jornalísticas frequentemente associadas à mídia contemporânea, especialmente em contextos marcados pela competição por audiência e pela lógica da economia da atenção.

Segundo a perspectiva de Stuart Hall, essas representações podem ser compreendidas como práticas de significação que tanto refletem percepções sociais sobre o jornalismo, quanto contribuem ativamente para sua construção simbólica. O sensacionalismo funciona, como um código cultural reconhecível, que permite ao público identificar imediatamente o tipo de jornalista representado. Ao reiterar esse padrão, o personagem participa da consolidação de um imaginário no qual o jornalismo aparece associado à amplificação da crise, à dramatização dos acontecimentos e à centralidade da emoção.

Ademais, a presença constante desse recurso discursivo evidencia a convergência entre jornalismo e espetáculo, fenômeno amplamente discutido nos estudos de mídia. No caso de *Jameson*, essa convergência se manifesta na transformação da informação em narrativa dramática, na qual o valor da notícia está menos relacionado à verificação dos fatos e mais ao seu potencial de mobilização e engajamento.

Logo, o sensacionalismo propagado por *Jameson* no jogo não se configura apenas como um traço de personalidade, mas como um elemento estruturante da representação do jornalismo nos jogos analisados. Ao articular dramatização, exagero e repetição de recortes de crise, o personagem contribui para a construção de uma imagem do jornalismo como agente de intensificação do conflito social, reforçando a percepção de que a mídia também atua na produção de dramaticidade e não só atua na mediação dos acontecimentos.

5.1.2 Acusação permanente

Outro elemento central na construção de *J. Jonah Jameson* enquanto representação do jornalista é a recorrência daquilo que pode ser definido como acusação permanente. Esse traço se manifesta por meio da atribuição sistemática de responsabilidade ao *Homem-Aranha* pelos eventos negativos que ocorrem na cidade, independentemente da existência de evidências concretas ou da complexidade das situações narradas. Trata-se de um padrão discursivo que institui uma lógica de culpabilidade contínua, na qual a associação entre o herói e o dano urbano se torna automática.

No primeiro game, essa dinâmica aparece de forma explícita em falas como "*Spider-Man*, a culpa é sua", nas quais a responsabilização é direta, categórica e desprovida de mediação argumentativa. O discurso não busca investigar ou contextualizar os acontecimentos, mas estabelecer uma relação causal imediata entre a presença do herói e a ocorrência de crises. Com isso, fenômenos complexos são reduzidos a uma lógica linear de causa e efeito, eliminando nuances e alternativas interpretativas.

Essa lógica se mantém em formulações aparentemente mais moderadas, como "ele seria, no mínimo, parcialmente responsável". Nesse caso, a atenuação formal não enfraquece a acusação, mas a torna mais difícil de contestar, ao apresentá-la como ponderada e razoável. Trata-se de uma estratégia que reforça o viés de confirmação, permitindo que qualquer evento negativo seja incorporado como evidência adicional contra o personagem, independentemente de sua relação efetiva com os fatos.

Em *Miles Morales*, esse padrão se consolida por meio da generalização, como na fala "o que importa é que sempre que tem destruição nessa cidade, ele tá lá". A acusação deixa de estar vinculada a eventos específicos e passa a operar como regra interpretativa geral. A presença do herói torna-se indício suficiente de culpabilidade, evidenciando um deslocamento do discurso jornalístico da análise factual para a reafirmação de narrativas pré-estabelecidas.

Em relação a *Marvel's Spider-Man 2*, a acusação assume uma forma ainda mais implícita, mas igualmente eficaz, como na pergunta "e adivinha quem é o culpado?". Nesse caso, o discurso não precisa mais nomear diretamente o responsável, pois a repetição anterior já consolidou, no imaginário do público, a associação entre o *Homem-Aranha* e a culpa. A pergunta retórica funciona como mecanismo de ativação de sentidos previamente estabilizados, reforçando a naturalização da acusação.

Ainda, esse processo pode ser compreendido como uma forma de fixação de significados. Ao reiterar continuamente a associação entre o herói e a destruição, o discurso de *Jameson* contribui para estabilizar essa relação no campo simbólico, restringindo a possibilidade de leituras alternativas. Ao mesmo tempo, o personagem exerce poder simbólico, nos termos de Bourdieu, ao impor determinadas interpretações como legítimas e naturalizar uma abordagem específica dos acontecimentos.

Esse padrão discursivo dialoga com práticas observáveis no jornalismo contemporâneo, especialmente em contextos de polarização e disputa narrativa. A busca por culpados claros e a simplificação de responsabilidades atendem à lógica de consumo acelerado de informação, na qual explicações complexas são substituídas por narrativas diretas e emocionalmente mobilizadoras. Nesse cenário, o jornalista deixa de atuar como mediador dos fatos e assume a função de agente de julgamento.

No contexto do jogo, essa estratégia também cumpre uma função narrativa específica. Ao insistir na culpabilização do *Homem-Aranha, Jameson* sustenta um conflito simbólico contínuo que se sobrepõe à experiência do jogador. Mesmo diante de evidências contrárias, como o salvamento de civis e a contenção de ameaças, o discurso midiático do personagem oferece uma interpretação alternativa, produzindo tensão entre vivência e narrativa pública.

5.1.3 Centralidade da opinião

Outro traço fundamental na construção de *J. Jonah Jameson* enquanto representação do jornalista é a centralidade da opinião, característica que evidencia transformações relevantes nas práticas e percepções do jornalismo contemporâneo. Ao longo dos três jogos analisados, o personagem não se apresenta como mediador dos fatos, mas como uma figura que reivindica para si o lugar de autoridade sobre a verdade, deslocando o eixo do discurso da informação para a interpretação.

Em *Marvel's Spider-Man 2018*, essa dinâmica se manifesta de forma explícita em falas como "eu sempre fui um sujeito verdadeiro… agora, como radialista, eu falo". A estrutura dessa afirmação indica uma transição simbólica significativa: ao assumir o papel de

comunicador, *Jameson* não enfatiza a responsabilidade de informar, mas o direito de enunciar. O ato de "falar" torna-se central, enquanto a mediação dos acontecimentos é secundarizada, evidenciando uma lógica discursiva orientada pela expressão individual.

Essa configuração se intensifica em declarações como "agora vocês só têm a mim", nas quais o personagem se posiciona como única fonte confiável de informação. Observa-se, nesse caso, a construção de uma autoridade discursiva baseada na exclusividade e na personalização, em que o jornalista deixa de operar como intermediário entre fatos e público para se tornar o próprio centro da narrativa. Tal movimento se aproxima de dinâmicas contemporâneas da mídia digital, nas quais a credibilidade está frequentemente associada à figura do comunicador, e não aos processos de verificação.

No jogo seguinte, essa centralidade da opinião aparece associada a estratégias de autolegitimação, como na fala "vocês sabem que eu só trabalho com a verdade, integridade e fatos". A credibilidade do discurso não é construída por meio da apresentação de evidências, mas pela afirmação direta de atributos positivos do próprio emissor. Trata-se de um mecanismo retórico que antecipa questionamentos e busca consolidar confiança com base na autoridade pessoal, e não na consistência informativa.

Já no último game, essa dinâmica se mantém em declarações como "eu não invento informações por causa das minhas convicções pessoais". Embora a frase sugira compromisso com a objetividade, ela reforça a centralidade do sujeito no processo de produção de sentido. Ao destacar suas próprias convicções, *Jameson* evidencia que o discurso jornalístico está intrinsecamente vinculado à sua perspectiva individual, mesmo quando reivindica neutralidade.

Sob a ótica de Hall, esse processo pode ser compreendido como uma forma de organização dos sentidos na qual o emissor assume papel dominante na definição das interpretações possíveis. Ao privilegiar uma única leitura dos acontecimentos, o discurso reduz a pluralidade de perspectivas e limita o espaço para contestação. Simultaneamente, o personagem exerce poder simbólico, nos termos de Bourdieu, ao impor sua interpretação como legítima e naturalizar sua posição como autoridade discursiva.

Esse fenômeno dialoga com a crescente personalização do jornalismo contemporâneo, em que figuras midiáticas se consolidam como marcas individuais. A partir disso, a opinião deixa de ocupar um papel complementar e passa a estruturar o próprio conteúdo, funcionando como principal elemento de engajamento e fidelização do público. O valor da informação desloca-se, assim, da verificação para a capacidade de interpretação e performance discursiva.

No universo dos jogos analisados, essa centralidade da opinião desempenha ainda uma função narrativa relevante. Ao posicionar *Jameson* como voz dominante no espaço midiático da cidade, os jogos constroem um contraponto constante à experiência do jogador. Enquanto o jogador vivencia diretamente as ações do *Homem-Aranha*, o discurso do personagem oferece uma interpretação alternativa, filtrada por sua perspectiva individual, produzindo tensão entre experiência e narrativa pública.

Assim, a centralidade da opinião no personagem reflete tanto as transformações no campo do jornalismo, quanto a consolidação de um modelo no qual o jornalista se configura como figura central de interpretação e julgamento. Ao privilegiar a opinião em detrimento da mediação informativa, o personagem reforça um imaginário em que o jornalismo se aproxima da performance discursiva, operando menos como instância de verificação e mais como espaço de construção de narrativas persuasivas.

5.1.4 Postura populista

A postura populista constitui outro elemento relevante na construção discursiva de *J. Jonah Jameson*, manifestando-se por meio do apelo direto ao público, da mobilização de identidades coletivas e da construção de antagonismos claros. Em vez de adotar uma posição informativa ou mediadora, o personagem assume um papel ativo de liderança discursiva, posicionando-se como porta-voz de um "povo" que precisa reagir a ameaças externas.

No primeiro jogo, esse traço aparece de forma explícita em falas como "recuperem sua cidade! É o único jeito de garantir que a justiça seja feita", nas quais o discurso ultrapassa a informação e assume caráter prescritivo. O jornalista relata os acontecimentos e orienta ações, convocando o público à intervenção direta. De modo semelhante, ao afirmar "somos de *Nova York*. Não abaixamos a cabeça pra ninguém", *Jameson* mobiliza uma identidade coletiva baseada em pertencimento e resistência, reforçando vínculos emocionais e estabelecendo uma relação de proximidade com a audiência.

Em *Marvel's Spider-Man 2*, o apelo coletivo assume contornos ainda mais intensos, como em "não deixem que minha vida seja em vão. Unam-se…", no qual o engajamento é mobilizado por meio da emoção, da urgência e da dramatização.

Ao posicionar o público ao seu lado e deslocar o *Homem-Aranha* para o campo da ameaça, *Jameson* organiza a realidade em termos binários, reforçando antagonismos e reduzindo a complexidade dos acontecimentos. Isso contribui para a estabilização de sentidos e para a consolidação de uma leitura polarizada da realidade ficcional.

Além disso, essa postura evidencia o exercício de poder simbólico, na medida em que o personagem se apresenta como representante legítimo de um coletivo e reivindica autoridade para falar em seu nome. Ao fazer isso, desloca o papel do jornalista de mediador para o de líder discursivo, aproximando sua atuação de práticas contemporâneas marcadas pela personalização, pela mobilização afetiva e pela polarização do debate público.

5.1.5 Antagonismo simbólico

O antagonismo simbólico constitui um dos pilares da representação de *J. Jonah Jameson*, estruturando sua relação com o *Homem-Aranha* a partir de uma lógica de oposição constante. O personagem constrói o herói como uma ameaça contínua à ordem social, consolidando uma narrativa de conflito permanente e estável.

Ao longo dos jogos, esse processo se manifesta por meio da associação recorrente do *Homem-Aranha* à desordem, ao perigo e à instabilidade urbana. O discurso não se limita a eventos isolados, mas opera na construção de uma identidade negativa duradoura, na qual o herói é constantemente reposicionado como inimigo simbólico da cidade. Em momentos mais intensos, essa lógica se expande para além do indivíduo, abrangendo a própria figura dos "Homens-Aranha" como categoria ameaçadora, o que reforça a generalização e a ampliação do conflito.

De acordo com Stuart Hall, esse tipo de representação pode ser compreendido como um processo de fixação de significados, no qual a complexidade dos sujeitos é reduzida a categorias simplificadas e reiteradas. Ao posicionar o *Homem-Aranha* como antagonista, *Jameson* organiza a realidade em termos binários, delimitando fronteiras claras entre ameaça e proteção, ordem e caos. Esse recorte orienta a interpretação do público e limita a possibilidade de leituras alternativas.

Ademais, esse procedimento evidencia o exercício de poder simbólico, na medida em que o personagem além de interpretar os acontecimentos, ele define quem deve ser percebido como inimigo. Ao reiterar essa abordagem, seu discurso contribui para a naturalização do conflito e para a estabilização de uma leitura específica da realidade ficcional.

No contexto dos jogos, esse antagonismo cumpre uma função narrativa central ao produzir tensão entre a experiência do jogador, que controla o herói, e a interpretação midiática apresentada. Essa discrepância evidencia o papel do discurso na construção da realidade e reforça *Jameson* como agente ativo de conflito simbólico.

Logo, o antagonismo simbólico exercido por *Jameson* estrutura tanto sua relação com o protagonista, quanto contribui para a construção de um modelo de jornalismo que atua na

definição de inimigos públicos, organizando a percepção social por meio de oposições simplificadas e reiteradas.

5.2 Estratégias discursivas

A análise das falas de *J. Jonah Jameson* evidencia um conjunto consistente de estratégias discursivas voltadas à expressão de opiniões, à construção ativa de sentidos e à orientação da interpretação do público. Além de comentar os acontecimentos, o personagem mobiliza recursos linguísticos e retóricos que organizam sua narrativa de modo a reforçar determinadas leituras da realidade, frequentemente simplificando, selecionando ou reconfigurando os eventos narrados.

Essas estratégias operam de forma articulada, compondo um padrão argumentativo no qual a persuasão se sustenta tanto pelo conteúdo quanto pela forma do discurso. Elementos como repetição, dramatização, seleção de informações e indução de relações causais contribuem para a produção de um recorte específico dos acontecimentos, orientando a percepção do público e limitando a abertura para interpretações alternativas.

A atuação de *Jameson* pode ser compreendida como um processo de construção discursiva que combina retórica, performance e direcionamento interpretativo. Se, na seção anterior, foram analisados os estereótipos que estruturam sua representação como jornalista, aqui o foco recai sobre os mecanismos pelos quais esses sentidos são produzidos e reiterados ao longo da narrativa.

A análise a seguir se organiza a partir das principais estratégias identificadas nas falas do personagem, evidenciando como seu discurso opera na construção de significados e na consolidação de determinadas interpretações sobre o universo do jogo.

5.2.1 Hipérbole

A hipérbole constitui uma das estratégias discursivas mais recorrentes no discurso de *J. Jonah Jameson*, funcionando como mecanismo de intensificação e ampliação dos acontecimentos. Por meio do exagero sistemático, o personagem desloca a interpretação dos eventos para níveis extremos, contribuindo para a construção de uma percepção de realidade marcada pela urgência e pela desproporcionalidade.

Esse recurso se manifesta na associação de situações locais a cenários de grande escala ou gravidade histórica, ampliando artificialmente o impacto dos घटनos narrados. Ao recorrer a esse tipo de comparação, o discurso rompe com parâmetros de proporcionalidade e passa a operar no campo do absoluto, no qual os acontecimentos são apresentados como excepcionais e potencialmente catastróficos.

Diferentemente do sensacionalismo, que se configura como um estilo discursivo mais amplo, a hipérbole atua como uma ferramenta retórica específica, responsável por intensificar enunciados e reforçar determinadas interpretações. Seu uso recorrente contribui para a criação de um ambiente discursivo no qual o exagero se torna norma, deslocando a percepção do público para uma leitura constantemente amplificada da realidade.

A hipérbole cumpre a função de reduzir o espaço para interpretações moderadas, ao apresentar os acontecimentos em termos extremos que dificultam a contestação. Ao inflar a gravidade das situações, o discurso orienta o público para respostas igualmente intensas, favorecendo a aceitação de conclusões simplificadas e emocionalmente carregadas.

5.2.2 Perguntas retóricas

As perguntas retóricas constituem um recurso central na condução do raciocínio do público no discurso de *J. Jonah Jameson*, funcionando como mecanismo de indução interpretativa. Embora assumam a forma de questionamento, essas estruturas não abrem espaço para dúvida, mas já contêm implicitamente a resposta desejada, orientando o ouvinte a conclusões previamente definidas.

Ela se manifesta em formulações que simulam abertura ao diálogo, mas rapidamente fecham o sentido, como em construções do tipo “coincidência? Acho que não!”. Nesse tipo de enunciado, a pergunta não tem função investigativa, mas atua como estratégia de validação de uma hipótese apresentada como evidente. Ao sugerir conexões ou características negativas por meio de questionamentos, o discurso induz o público a aceitar determinadas interpretações sem necessidade de argumentação explícita.

Além disso, as perguntas retóricas são frequentemente utilizadas para relativizar ou deslegitimar ações positivas do herói. Ao formular questionamentos que colocam em dúvida a relevância dessas ações, o personagem desloca o foco da análise e reorienta a interpretação para aspectos negativos, reforçando sua narrativa pré-estabelecida.

No âmbito do discurso, esse sistema opera por meio da simulação de interação, criando a impressão de participação do público no processo interpretativo. No entanto, trata-se de uma participação controlada, na qual as possibilidades de resposta são previamente delimitadas pelo emissor. Com isso, o discurso reduz a complexidade do debate e conduz o raciocínio do ouvinte de maneira indireta, mas eficaz.

5.2.3 Abordagem seletiva

A abordagem seletiva consiste na escolha estratégica dos aspectos de um evento que serão destacados, bem como daqueles que serão omitidos, funcionando como mecanismo

central de organização do sentido. No discurso de *J. Jonah Jameson*, essa prática aparece de forma recorrente, contribuindo para a construção de narrativas parciais que orientam a interpretação do público.

Esse recurso se manifesta, por exemplo, na ênfase em consequências negativas, como prejuízos materiais, sem a devida contextualização das ações do herói na contenção das ameaças. Ao privilegiar determinados elementos em detrimento de outros, o discurso desloca o foco interpretativo e altera a relevância dos acontecimentos, direcionando a percepção do público para uma leitura específica.

Ainda, a abordagem seletiva opera por meio da reorganização dos eventos, sugerindo relações causais ou interpretações que não decorrem necessariamente dos fatos em si, mas da forma como são apresentados. Ao omitir contextos e destacar apenas aspectos compatíveis com sua narrativa, o personagem constrói uma lógica na qual o *Homem-Aranha* é frequentemente associado ao agravamento das situações.

Diferentemente da desinformação direta, esse arranjo não depende da invenção de fatos, mas de sua seleção e hierarquização. Trata-se de uma estratégia discursiva que atua na definição do que deve ser considerado relevante, influenciando tanto o que o público pensa, quanto sobre o que ele pensa.

Então, a abordagem seletiva feita por *J. Jonah Jameson* evidencia como o discurso midiático pode operar na construção de realidades parciais, orientando a interpretação dos acontecimentos por meio da manipulação da visibilidade e da relevância dos elementos apresentados.

5.2.4 Simplificação de fenômenos complexos

Outra estratégia recorrente no discurso de *J. Jonah Jameson* é a simplificação de fenômenos complexos, por meio da qual situações multifatoriais são reduzidas a explicações diretas, lineares e de fácil assimilação. Esse processo se manifesta na condensação de acontecimentos diversos em uma única causa, eliminando a multiplicidade de fatores que caracterizam os eventos narrados.

Ele é evidenciado no uso de rótulos simplificadores, que substituem análises mais elaboradas por categorias facilmente reconhecíveis. Ao recorrer a esse tipo de classificação, o discurso reduz a complexidade dos sujeitos e de suas ações, transformando-os em elementos fixos e previsíveis dentro da narrativa.

Essa estratégia facilita a circulação e a assimilação da mensagem, ao oferecer explicações rápidas e acessíveis. No entanto, essa simplificação implica a eliminação de

nuances, contextos e relações causais mais amplas, limitando a compreensão dos fenômenos e favorecendo interpretações unidimensionais.

Além disso, ao reduzir a complexidade dos acontecimentos, o discurso cria condições para a consolidação de narrativas pré-estabelecidas, nas quais a atribuição de responsabilidade se torna mais direta e menos questionável.

5.2.5 Repetição estratégica

A repetição estratégica aparece como elemento fundamental na consolidação do discurso de *J. Jonah Jameson*. Ao reiterar continuamente determinadas ideias e associações, o personagem reforça sua narrativa e contribui para a estabilização de significados no imaginário do público.

Essa estratégia é manifestada na retomada frequente de afirmações e na reafirmação de padrões interpretativos já estabelecidos, criando um efeito de familiaridade que fortalece sua autoridade discursiva. A repetição reforça o conteúdo das mensagens e também intensifica sua presença, tornando determinadas associações, como a relação entre o *Homem-Aranha* e a destruição, cada vez mais evidentes e menos questionáveis.

Ainda, a repetição exerce um papel central na construção de credibilidade, na medida em que a recorrência de uma afirmação pode ser percebida como indicativo de sua veracidade. Esse efeito contribui para a transformação de opiniões em percepções estabilizadas, aproximando o discurso de uma lógica na qual a frequência substitui a evidência.

5.3 Marcas de desinformação

A análise das falas de *J. Jonah Jameson* evidencia a presença recorrente de marcas de desinformação, compreendidas a partir do conceito de desordem informacional proposto por Claire Wardle e Hossein Derakhshan. Nesse contexto, a desinformação não se restringe à circulação de conteúdos falsos, mas abrange práticas discursivas que distorcem, reorganizam e reconfiguram informações, influenciando a forma como a realidade é interpretada.

No caso de *Jameson*, essas marcas não se manifestam predominantemente como fabricação direta de fatos, mas como resultado de recortes seletivos, inferências e interpretações que deslocam o sentido dos acontecimentos. Seu discurso opera, assim, em uma zona intermediária entre informação e opinião, na qual elementos verídicos são reorganizados de modo a sustentar uma narrativa específica, tornando mais difícil a distinção entre fato e interpretação.

Essa dinâmica evidencia que a desinformação não depende da falsidade, mas da manipulação do sentido. Ao selecionar, enfatizar e reinterpretar determinados aspectos da realidade, o personagem constrói versões plausíveis dos acontecimentos que, embora baseadas em elementos reais, conduzem a conclusões distorcidas.

Ademais, ao articular essas estratégias com processos de identificação e produção de sentido, observa-se que a desinformação opera também no plano simbólico. Nesse nível, ela além de alterar a percepção dos fatos, também contribui para a construção de identidades e para a consolidação de posições no interior da narrativa, influenciando a forma como os personagens são compreendidos socialmente.

Assim, as marcas de desinformação no discurso de *Jameson* evidenciam um processo de reconfiguração da realidade que atua simultaneamente nos níveis factual e simbólico, produzindo interpretações orientadas e reforçando leituras específicas dos acontecimentos.

5.3.1 Falso contexto

O falso contexto consiste na associação indevida entre eventos, por meio da qual relações de causalidade são sugeridas sem respaldo em evidências concretas. No discurso de *J. Jonah Jameson*, essa estratégia se manifesta na vinculação recorrente entre a presença do *Homem-Aranha* e o surgimento ou agravamento de crises, estabelecendo conexões que não decorrem necessariamente dos fatos, mas da forma como são articulados.

Esse dispositivo opera ao transformar relações temporais ou circunstanciais em explicações causais, produzindo uma lógica aparente de coerência. Ao sugerir que determinados fenômenos passam a existir ou se intensificam a partir da atuação do herói, o discurso constrói uma narrativa na qual a coincidência é reinterpretada como evidência, orientando a percepção do público sem a necessidade de comprovação. O uso de construções hipotéticas contribui para reforçar esse efeito, ao apresentar cenários especulativos como alternativas plausíveis para os acontecimentos. Nesse processo, possibilidades são tratadas como explicações, deslocando o discurso do campo factual para o interpretativo, sem explicitar essa transição.

Além disso, o falso contexto não depende da falsidade direta, mas da criação de relações que parecem verossímeis. Ao estabelecer conexões implícitas entre eventos, o personagem constrói uma causalidade ilusória que organiza a narrativa e orienta a interpretação do público.

5.3.2 Conteúdo manipulado

O conteúdo manipulado refere-se à reinterpretação de eventos reais de modo a alterar seu significado original, mantendo, no entanto, a aparência de fidelidade aos fatos. No corpus analisado, essa estratégia se manifesta sobretudo na forma como as ações do *Homem-Aranha* são ressignificadas, sendo frequentemente apresentadas como fatores de agravamento, e não de contenção das situações.

Essa dinâmica funciona por meio da inversão de sentido, na qual ações originalmente positivas são reinterpretadas como evidências de culpa ou responsabilidade. Ao deslocar o valor atribuído aos acontecimentos, o discurso preserva os elementos factuais, mas reorganiza sua significação, conduzindo o público a conclusões distintas daquelas sugeridas pela experiência direta do jogo.

Diferentemente da falsificação, o conteúdo manipulado atua na esfera interpretativa, reconfigurando a leitura dos eventos sem alterar necessariamente sua ocorrência. Nesse processo, o enquadramento discursivo desempenha papel central, ao selecionar e reorganizar elementos de modo a sustentar uma narrativa coerente com a perspectiva do emissor.

Do ponto de vista discursivo, essa estratégia é particularmente eficaz por sua aparência de plausibilidade. Ao se apoiar em fatos reconhecíveis, o discurso reduz a percepção de distorção e facilita a aceitação de interpretações enviesadas, dificultando sua contestação.

5.3.3 Opinião apresentada como fato

A apresentação de opiniões como fatos constitui uma das marcas mais evidentes de desinformação no discurso de *J. Jonah Jameson*. Nesse caso, julgamentos subjetivos são formulados de maneira assertiva, sem qualquer indicação de seu caráter interpretativo, produzindo o efeito de objetividade.

Esse mecanismo funciona por meio do apagamento da distinção entre fato e opinião, no qual avaliações morais, generalizações e interpretações são enunciadas como verdades evidentes. Ao eliminar marcas de subjetividade, o discurso constrói uma aparência de neutralidade que mascara sua natureza opinativa, dificultando a identificação de seu viés.

Além de uma argumentação explícita, que reconhece a existência de múltiplas perspectivas, esse tipo de formulação apresenta suas conclusões como incontestáveis. Nesse processo, a linguagem assertiva desempenha papel central, ao conferir autoridade ao emissor e reduzir o espaço para questionamento. Essa estratégia também é particularmente eficaz por

transformar interpretações em fatos aparentes, deslocando o debate do campo da argumentação para o da aceitação.

5.3.4 Retórica conspiratória

A retórica conspiratória aparece no discurso de *J. Jonah Jameson* como estratégia de construção de sentido baseada na sugestão de relações ocultas entre eventos. Nesse caso, a narrativa não se organiza a partir de evidências verificáveis, mas da construção de uma lógica implícita na qual acontecimentos aparentemente desconexos são interpretados como parte de um mesmo sistema de causalidade.

Ela opera por meio da mobilização constante da suspeita, na qual coincidências são reinterpretadas como indícios e lacunas informacionais são preenchidas por inferências. Ao sugerir que há intenções ocultas ou articulações não explicitadas, o discurso desloca a interpretação para um campo no qual a ausência de prova não enfraquece a argumentação, mas pode, paradoxalmente, reforçá-la.

A retórica conspiratória sustenta-se na plausibilidade subjetiva e na coerência interna de sua narrativa. Ao construir explicações que parecem fazer sentido dentro de sua própria lógica, o discurso reduz a necessidade de comprovação externa e dificulta a contestação, uma vez que qualquer elemento pode ser reinterpretado como parte da conspiração.

Do ponto de vista discursivo, essa estratégia amplia o engajamento ao estimular a desconfiança e a interpretação ativa por parte do público. No entanto, esse envolvimento se dá em um campo interpretativo previamente orientado, no qual as possibilidades de leitura são limitadas pela lógica conspiratória proposta.

5.3.5 Indução ao medo

Por fim, a indução ao medo constitui uma estratégia recorrente no discurso de *J. Jonah Jameson*, funcionando como mecanismo de mobilização emocional e de orientação interpretativa. Ao enfatizar riscos, ameaças e cenários de perigo, o personagem constrói uma percepção ampliada de insegurança, que influencia diretamente a forma como os acontecimentos são compreendidos.

Esse recurso se manifesta na dramatização de possíveis consequências e na sugestão de vulnerabilidade constante, deslocando o foco da análise para a reação emocional. Nesse processo, o discurso informa tanto sobre perigos, quanto intensifica sua percepção, criando um ambiente no qual o temor se torna elemento central da interpretação.

A indução ao medo atua também na redução da mediação crítica, uma vez que respostas emocionais tendem a substituir análises mais complexas. Ao priorizar a urgência e a ameaça, o discurso favorece a aceitação de explicações simplificadas e de atribuições diretas de responsabilidade.

Ainda, essa estratégia contribui para a consolidação de narrativas específicas, ao associar determinados agentes, como o *Homem-Aranha,* a riscos constantes, independentemente das evidências apresentadas na experiência do jogador. Nesse sentido, o medo opera como filtro interpretativo, reorganizando a percepção dos acontecimentos.

5.4 Função narrativa do personagem

Para além das dimensões discursivas e representacionais, *J. Jonah Jameson* desempenha uma função narrativa central na estrutura dos jogos da franquia *Marvel's Spider-Man*. Suas intervenções não se limitam a comentários paralelos, mas atuam como um dispositivo de mediação que reorganiza a interpretação dos acontecimentos, influenciando diretamente a forma como o jogador compreende a história.

O personagem pode ser entendido como uma instância mediadora que opera no nível simbólico da narrativa, produzindo leituras alternativas sobre eventos já experienciados pelo jogador. Sua atuação introduz uma camada adicional de significação, na qual as ações do protagonista são constantemente reinterpretadas, evidenciando que a narrativa não se constrói apenas pela experiência direta, mas também pelas disputas de sentido que se estabelecem em torno dela.

Essa dinâmica cria uma tensão contínua entre a vivência do jogador, que participa ativamente das ações do herói, e o discurso midiático apresentado por *Jameson*, que oferece uma leitura frequentemente divergente dos acontecimentos. Ao estabelecer esse contraste, o jogo explicita o papel da mediação discursiva na construção da realidade narrativa, destacando como diferentes interpretações podem coexistir e disputar legitimidade.

Nesse cenário, o personagem não atua apenas como comentarista, mas como agente narrativo ativo, responsável por reconfigurar o sentido dos eventos e ampliar a complexidade da experiência do jogador. Sua presença evidencia que, no universo do jogo, a narrativa é também um campo de disputa simbólica, no qual a interpretação dos acontecimentos se torna parte central do conflito.

A análise a seguir se concentra nas principais funções narrativas desempenhadas pelo personagem, evidenciando seu papel na organização e na complexificação da narrativa.

5.4.1 Mediador distorcido da realidade

Outra função relevante é a de mediador distorcido da realidade. O jornalista atua como um filtro interpretativo que seleciona e reorganiza ativamente os acontecimentos, oferecendo ao público versões parciais e orientadas dos fatos.

Esse processo se manifesta na simulação de práticas jornalísticas tradicionais, como o apelo a fontes e à autoridade informativa, que conferem aparência de legitimidade ao discurso. No entanto, tais recursos são mobilizados de modo a sustentar interpretações enviesadas, evidenciando uma mediação que reproduz formas do jornalismo ao mesmo tempo em que distorce seu funcionamento.

Aqui, a mediação não ocorre de forma neutra, mas como um processo de produção de sentido orientado por interesses narrativos e posicionamentos ideológicos. Ao reinterpretar sistematicamente as ações do herói, o personagem reconfigura o significado dos acontecimentos, deslocando sua leitura para uma perspectiva negativa.

Do ponto de vista narrativo, essa função estabelece uma tensão entre a experiência direta do jogador e a interpretação mediada apresentada por *Jameson*. Enquanto o jogador participa ativamente das ações do protagonista, o discurso do personagem oferece uma leitura alternativa, criando um conflito entre vivência e representação.

A atuação de *Jameson* como mediador distorcido evidencia o papel da mediação discursiva na construção da realidade narrativa, demonstrando que os acontecimentos não possuem significados fixos, mas são continuamente produzidos, disputados e reconfigurados no interior do jogo.

5.4.2 Criação de conflito não físico

Jameson também desempenha a função de criar conflito não físico, ampliando a tensão narrativa para além da ação direta. Suas intervenções introduzem questionamentos, suspeitas e julgamentos que operam no plano simbólico, deslocando o conflito do campo do combate para o da interpretação e da legitimidade.

Esse tipo de construção não se baseia em ameaças concretas, mas na problematização das ações e da própria existência do herói, instaurando um cenário de instabilidade interpretativa. Ao colocar em dúvida a necessidade, a eficácia ou a legitimidade do *Homem-Aranha*, o discurso do personagem cria um conflito centrado na disputa por reconhecimento e credibilidade.

Narrativamente, essa dinâmica atua paralelamente à jogabilidade. Enquanto o jogador enfrenta desafios físicos e experiencia diretamente as ações do protagonista, o discurso de

Jameson produz uma camada adicional de tensão, baseada na percepção pública e na construção da reputação do herói.

Essa sobreposição de planos evidencia que o conflito no jogo não se restringe ao enfrentamento de inimigos, mas envolve também a disputa simbólica pelos sentidos atribuídos às ações. Com isso, a narrativa se expande para além da ação, incorporando dimensões interpretativas que complexificam a experiência do jogador.

5.4.3 Dissonância entre jogabilidade e discurso

É destacado também a dissonância entre jogabilidade e discurso como uma das funções mais significativas do personagem na estrutura narrativa dos jogos. Ao apresentar interpretações que contradizem a experiência direta do jogador, o personagem estabelece uma tensão contínua entre vivência empírica e mediação discursiva.

Enquanto o jogador controla o *Homem-Aranha* e testemunha diretamente suas ações heroicas, o discurso de *Jameson* insiste em enquadrá-lo como responsável pelo caos. Essa contradição não se limita a uma divergência pontual, mas configura um mecanismo recorrente de desestabilização interpretativa, no qual diferentes versões da realidade entram em confronto.

Falando da experiência do jogador, essa dissonância produz um efeito de distanciamento crítico, ao exigir a comparação constante entre aquilo que é vivido na jogabilidade e aquilo que é narrado pelo discurso midiático. Nesse processo, o jogador deixa de ocupar uma posição passiva e passa a atuar como agente interpretativo, avaliando a validade das diferentes leituras apresentadas.

Essa dinâmica reforça o papel de *Jameson* como antagonista simbólico, ao mesmo tempo em que evidencia a complexidade da narrativa, que se constrói a partir da coexistência de perspectivas divergentes. Ao incorporar essa tensão, o jogo aproxima sua estrutura de dinâmicas próprias do campo midiático contemporâneo, nas quais a disputa por interpretação é central.

5.5 Gamificação midiática e performance lúdica

A presença do jornalista na franquia *Marvel's Spider-Man* também pode ser compreendida a partir da lógica da gamificação midiática e da performance lúdica do discurso jornalístico. O personagem tanto informa ou opina, quanto transforma sua atuação em um produto midiático orientado pelo engajamento, no qual a circulação de sentidos e a captação da atenção do público se tornam elementos centrais.

A noção de gamificação se manifesta na incorporação de dinâmicas típicas dos jogos, como repetição, feedback constante e estímulo à resposta imediata, ao funcionamento do discurso midiático. As intervenções de *Jameson* são recorrentes, reativas aos eventos da jogabilidade e estruturadas de modo a manter a atenção do jogador, aproximando o consumo de informação de uma lógica de interação contínua.

Paralelamente, sua atuação pode ser entendida como uma forma de performance lúdica, na qual o discurso jornalístico assume características de espetáculo. O personagem constrói uma persona marcada por exagero, dramatização e forte presença vocal, transformando a comunicação em encenação. Nesse processo, a informação é subordinada à performance, e o valor do discurso passa a estar associado à sua capacidade de gerar impacto e engajamento.

O formato do podcast *Apenas os fatos* é fundamental para essa construção. Inserido como elemento recorrente da experiência, o programa funciona como um dispositivo narrativo que aproxima o jogo de práticas contemporâneas de consumo midiático, marcadas pela personalização e pela centralidade da opinião. Sua estrutura, com vinhetas, chamadas e comentários diretos, contribui para a criação de uma presença midiática contínua, que acompanha o jogador ao longo da narrativa.

Então, a atuação de *J. Jonah Jameson* evidencia uma convergência entre lógica midiática e lógica lúdica, na qual o discurso deixa de ser apenas informativo e passa a operar como experiência integrada ao jogo, articulando entretenimento, performance e produção de sentido.

5.5.1 Podcast como dispositivo narrativo

O podcast *Apenas os Fatos* atua como um dispositivo narrativo estruturante, ao inserir o discurso jornalístico diretamente na experiência de jogo. Suas aparições, geralmente associadas a eventos relevantes da jogabilidade, funcionam como momentos de reinterpretação, nos quais ações recém vivenciadas pelo jogador são reorganizadas sob uma nova perspectiva.

O podcast opera também como um mecanismo de mediação contínua, integrando-se ao fluxo da narrativa e contribuindo para a produção de sentido. Ao surgir de forma recorrente e reativa, ele estabelece uma dinâmica na qual a experiência do jogador é constantemente acompanhada por uma camada interpretativa adicional.

A simulação de formatos reconhecíveis da mídia contemporânea, como a abertura do programa, chamadas diretas e a sensação de transmissão ao vivo, reforça a construção de

verossimilhança e amplia a imersão. No entanto, essa incorporação não se limita ao aspecto estético, mas funciona como estratégia de legitimação do discurso, ao aproximá-lo de práticas jornalísticas familiares ao público.

5.5.2 Economia da atenção

O discurso de *Jameson* também evidencia a lógica da economia da atenção, na qual a visibilidade e o engajamento se tornam recursos centrais na circulação de conteúdos. Ainda, a disputa pelo interesse do público orienta a forma e a frequência das intervenções do personagem.

Essa dinâmica se manifesta na convocação constante da audiência e na criação de um vínculo contínuo com o público, por meio de chamadas diretas, estímulos à participação e reforço da presença midiática. Tais estratégias não têm como objetivo apenas informar, mas garantir a manutenção da atenção ao longo do tempo.

Discursivamente, isso se traduz em um padrão marcado pela repetição, pela ênfase e pela construção de urgência, elementos que favorecem a retenção do público e a amplificação do impacto das mensagens. O discurso passa, assim, a ser estruturado tanto pelo conteúdo que transmite, quanto pela sua capacidade de capturar e sustentar o interesse.

No contexto do jogo, essa lógica se integra à experiência do jogador, acompanhando sua trajetória e inserindo-se de forma recorrente na jogabilidade. O consumo do discurso midiático ocorre de maneira contínua e simultânea à ação, reforçando a presença constante do personagem.

Assim, a atuação de *Jameson* evidencia como a economia da atenção reconfigura o funcionamento do discurso jornalístico, deslocando seu foco da informação para o engajamento e consolidando a comunicação como prática orientada pela captação e manutenção do interesse do público.

5.5.3 Mobilização afetiva

A mobilização afetiva aparece como estratégia recorrente na construção da relação entre *J. Jonah Jameson* e sua audiência. Por meio de interpelações diretas e do uso de expressões que evocam proximidade e pertencimento, o personagem estabelece uma conexão emocional que ultrapassa a simples transmissão de informações.

Esse tipo de discurso opera na construção de vínculos simbólicos, nos quais o público é convocado a se reconhecer como parte de um coletivo. Ao mobilizar sentimentos como

orgulho, indignação ou pertencimento, *Jameson* reforça a identificação com sua persona e fortalece a adesão às interpretações que propõe.

A emoção funciona como mecanismo de legitimação, substituindo, em certa medida, a necessidade de fundamentação factual. A confiança no emissor passa a ser construída menos pela verificação das informações e mais pela intensidade do vínculo estabelecido com a audiência.

No contexto do jogo, essa mobilização afetiva contribui para a consolidação de uma relação contínua entre personagem e público, integrando-se à lógica de engajamento que orienta sua atuação midiática. Logo, o discurso deixa de operar apenas no nível informativo e passa a atuar como prática relacional, baseada na produção e na manutenção de vínculos emocionais.

5.5.4 Lógica de placar moral

Outro aspecto relevante identificado nas falas de *J. Jonah Jameson* é a presença de uma lógica de "placar moral", na qual ações e personagens são constantemente avaliados a partir de categorias simplificadas de "certo" e "errado". Essa dinâmica se evidencia em enunciados que atribuem reconhecimento ou reprovação direta, bem como na recorrente distinção entre "verdade" e "mentira", estruturando o discurso em termos dicotômicos.

Essa ferramenta opera por meio da transformação de acontecimentos complexos em julgamentos imediatos, reduzindo a ambiguidade e eliminando nuances interpretativas. Ao enquadrar eventos e personagens dentro de categorias morais rígidas, o discurso de *Jameson* orienta a percepção do público a partir de classificações rápidas, posicionando-se como instância de validação capaz de legitimar ou condenar ações.

Tal configuração aproxima seu discurso da lógica dos jogos, baseada em sistemas de feedback, recompensa e classificação. Conforme discutido nos estudos sobre gamificação, a atribuição de respostas claras e imediatas constitui um mecanismo central para orientar comportamentos e sustentar o engajamento. No caso de *Jameson*, essa lógica é transposta para o campo discursivo, no qual acontecimentos e interpretações passam a operar como se integrassem um sistema de pontuação simbólica.

Esse procedimento também reforça o exercício de poder simbólico, na medida em que o personagem se apresenta como autoridade capaz de definir o que deve ser considerado legítimo ou condenável. Ao transformar a mediação jornalística em julgamento moral, seu discurso desloca o foco da análise dos fatos para a avaliação de condutas, aproximando-se de

formatos midiáticos contemporâneos marcados pela polarização e pela simplificação do debate público.

Com isso, a lógica de placar moral além de caracterizar o estilo discursivo de *J. Jonah Jameson*, ela evidencia uma reconfiguração da prática jornalística no interior do jogo, na qual a complexidade dos acontecimentos é substituída por classificações binárias. Ao incorporar essa dinâmica, a franquia explicita como a cultura gamificada pode influenciar a forma de produção e interpretação da informação, aproximando o jornalismo de lógicas de julgamento imediato e engajamento contínuo.

5.5.5 Jameson como influenciador midiático

Por último, *J. Jonah Jameson* pode ser compreendido como uma figura de influenciador midiático dentro do universo do jogo. Sua atuação não se limita à transmissão de informações, mas envolve a mobilização, a orientação e a tentativa de influenciar diretamente a percepção e o comportamento do público.

Sua autoridade discursiva não deriva apenas de práticas jornalísticas tradicionais, mas da visibilidade, da recorrência de sua presença e da relação direta estabelecida com a audiência. Ao se posicionar como intermediário entre o público e as instituições, o personagem constrói uma imagem de proximidade e responsividade, reforçando sua legitimidade como voz ativa no espaço midiático da narrativa.

Essa configuração aproxima sua atuação de dinâmicas contemporâneas de comunicação, nas quais figuras midiáticas combinam informação, opinião e engajamento em uma mesma performance. O discurso deixa de operar apenas como mediação dos fatos e passa a funcionar como prática de influência, orientada pela construção de vínculos, pela mobilização afetiva e pela disputa por atenção.

No contexto do jogo, essa lógica se articula com os demais elementos analisados, como a economia da atenção, a mobilização emocional e a gamificação do discurso, consolidando uma forma de atuação que integra mídia e experiência lúdica. *Jameson* não representa apenas um jornalista, ele encarna uma figura híbrida, situada entre comunicador, performer e influenciador.

Assim, sua presença evidencia uma reconfiguração das formas de autoridade midiática, nas quais a influência se constrói menos pela mediação objetiva dos fatos e mais pela capacidade de engajar, mobilizar e orientar a interpretação do público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo analisar a representação do jornalismo na franquia *Marvel's Spider-Man*, com foco nas falas de *J. Jonah Jameson* no podcast *Apenas os Fatos*. Buscou-se compreender como o personagem constrói discursivamente a imagem do herói, quais estratégias retóricas sustentam sua narrativa e de que forma sua atuação dialoga com dinâmicas contemporâneas, como a polarização, a espetacularização da informação e a desordem informacional.

A partir das categorias de análise, a saber: i) estereótipos jornalísticos, ii) estratégias discursivas, iii) marcas de desinformação, iv) função narrativa e v) gamificação midiática, verificou-se que *Jameson* não ocupa papel periférico na estrutura da franquia. Sua presença atravessa os três títulos analisados e estabelece uma camada constante de mediação simbólica que tensiona a experiência do jogador. Assim, o conflito central da narrativa não se limita ao enfrentamento físico de vilões, mas se estende à disputa pela interpretação pública dos acontecimentos.

No plano da representação do jornalismo, os resultados indicam que o personagem mobiliza um modelo sensacionalista e fortemente opinativo, marcado pela centralidade da opinião e pela construção reiterada de antagonismos. A associação recorrente do *Spider-Man* à instabilidade urbana evidencia um processo de fixação de sentidos, no qual a repetição contribui para consolidar uma leitura específica da realidade ficcional. Essa abordagem reforça um imaginário em que o jornalismo atua mais como instância de julgamento moral do que como mediador informativo.

No que diz respeito às estratégias discursivas, identificou-se um padrão relativamente estável ao longo da franquia, baseado em recursos como hipérbole, perguntas retóricas, abordagem seletiva e simplificação de fenômenos complexos. Esses mecanismos produzem dramatização contínua e orientam a interpretação do público interno ao universo narrativo, evidenciando a construção deliberada de um discurso voltado à mobilização afetiva e ao engajamento.

A análise também revelou a presença de marcas associadas à desinformação. Mesmo em um contexto ficcional, o personagem mobiliza procedimentos que se aproximam de práticas contemporâneas de distorção informacional, como deslocamento de contexto, apresentação de opinião como fato e construção de um ambiente permanente de suspeita. Ao incorporar essas dinâmicas à experiência do jogador, a franquia não só as reproduz, mas também evidencia seu funcionamento.

Outro aspecto relevante refere-se à função narrativa de *Jameson*. O personagem atua como antagonista simbólico contínuo, instaurando um conflito que não se resolve com a derrota de inimigos específicos. A disputa pela legitimidade do herói permanece ativa ao longo da narrativa, reforçando a ideia de que a reputação pública constitui um campo de disputa tão significativo quanto o confronto físico.

A integração do podcast à estrutura interativa dos jogos também se mostrou elemento central. O discurso de *Jameson* não opera apenas como comentário externo, mas como componente incorporado à experiência jogável. A simultaneidade entre ação heroica e interpretação midiática cria uma tensão constante entre vivência e narrativa pública, permitindo ao jogador perceber de forma mais evidente os mecanismos de mediação discursiva.

Diante desses resultados, conclui-se que a representação de *J. Jonah Jameson* na franquia *Marvel's Spider-Man* funciona como um dispositivo narrativo que articula humor, crítica social e conflito simbólico. Ao transformar o jornalismo em elemento estruturante da experiência lúdica, a obra amplia o escopo das narrativas de super-herói e insere a mediação midiática como dimensão central do drama.

Do ponto de vista acadêmico, este trabalho contribui para o campo da Comunicação ao demonstrar que o videogame constitui um espaço relevante de representação e problematização de práticas jornalísticas. Ao analisar a convergência entre narrativa ficcional e dinâmicas discursivas contemporâneas, evidencia-se que produtos da cultura pop reproduzem estereótipos e participam ativamente da construção e circulação de sentidos sobre o jornalismo.

Por fim, o embate entre *Spider-Man* e *J. Jonah Jameson* ultrapassa a oposição entre herói e crítico. Trata-se de uma disputa entre ação e abordagem, entre acontecimento e interpretação, entre experiência direta e mediação discursiva. Em um contexto marcado pela intensificação dos fluxos informacionais e pela polarização do debate público, o controle da narrativa se revela uma dimensão central do conflito social.

Assim, ao analisar a figura de *Jameson*, este trabalho não se limita à compreensão de um personagem ficcional, mas busca evidenciar as formas pelas quais o jornalismo é imaginado, tensionado e ressignificado na cultura digital. Dessa forma, reforça-se a relevância de investigar produtos culturais contemporâneos como espaços legítimos de produção de sentido, nos quais disputas simbólicas podem ser tão decisivas quanto os próprios acontecimentos que pretendem interpretar.

Ainda, a realização deste trabalho também permitiu uma reflexão mais pessoal sobre a maneira como o jornalismo é apresentado nos jogos eletrônicos. Ao acompanhar as falas de *J. Jonah Jameson* ao longo dos três jogos analisados, tornou-se difícil observar o personagem apenas como uma ferramenta narrativa ou como uma figura responsável por produzir humor e conflito. *Jameson* é, antes de tudo, uma representação de um profissional da comunicação. E justamente por ocupar esse lugar, sua construção pode produzir sentidos que ultrapassam a função que desempenha dentro da história.

O principal problema não está na existência de um jornalista com características negativas. Personagens ficcionais não precisam representar profissões de maneira idealizada, e a crítica ao jornalismo pode ser importante para discutir seus próprios problemas e contradições. A questão está na recorrência de determinados atributos e na forma como eles são associados à própria identidade profissional.

No caso de *Jameson*, sensacionalismo, acusação, exagero, opinião apresentada como fato e manipulação da informação aparecem de maneira tão constante que deixam de funcionar apenas como características individuais do personagem e passam a construir uma imagem bastante específica do que significa ser jornalista. Os resultados desta pesquisa já haviam indicado que o personagem mobiliza um modelo sensacionalista e fortemente opinativo, aproximando o jornalismo de uma instância de julgamento moral.

É nesse ponto que essa representação pode ser prejudicial. Um jogador que tenha pouco contato com a profissão pode encontrar, especialmente em produtos culturais de grande circulação, uma visão na qual o jornalista aparece prioritariamente como alguém interessado em audiência, conflito e influência, e não como um profissional submetido a procedimentos de apuração, verificação e responsabilidade pública.

Evidentemente, uma obra ficcional não é capaz, sozinha, de determinar a percepção de alguém sobre uma profissão. Entretanto, quando determinadas representações são repetidas em diferentes produtos e incorporadas ao imaginário cultural, elas podem contribuir para tornar certos estereótipos familiares e aparentemente naturais. Essa possibilidade é particularmente relevante porque o próprio funcionamento dos jogos faz com que o jogador conviva repetidamente com essas representações ao longo da experiência.

Essa percepção também levanta questionamentos acerca da presença de jornalistas em jogos derivados de grandes franquias de super-heróis. O levantamento realizado nesta pesquisa identificou, além de *Marvel's Spider-Man*, a presença de personagens jornalistas em *Batman: Arkham City*. Embora os dois casos não sejam suficientes para afirmar que exista um padrão absoluto em todas as obras do gênero, eles permitem levantar uma questão

importante: porque personagens ligados ao jornalismo aparecem tantas vezes associados a uma posição de oposição, desconfiança ou negatividade quando inseridos em narrativas de super-heróis?

No caso de *J. Jonah Jameson*, essa oposição é construída de forma bastante evidente. O jornalista se coloca contra o *Spider-Man* e utiliza sua plataforma para questionar suas ações, sua legitimidade e suas intenções. O conflito entre os dois, portanto, não ocorre somente entre o herói e aquele que o critica, mas também entre duas formas de interpretar a realidade: aquilo que o jogador vê acontecer e aquilo que o comunicador apresenta ao público.

Como demonstrado ao longo da análise, *Jameson* funciona como um antagonista simbólico contínuo, mantendo uma disputa pela reputação do herói mesmo quando os conflitos físicos são encerrados.

Essa característica pode ser especialmente significativa quando pensamos nas narrativas de super-heróis. O gênero tradicionalmente organiza seus conflitos a partir de uma divisão bastante clara entre heróis e ameaças. Nesse contexto, o jornalista que questiona ou desacredita o protagonista pode acabar ocupando narrativamente uma posição próxima à do antagonista, ainda que não seja um vilão.

Jameson é um exemplo particularmente forte desse mecanismo, pois sua profissão fornece justamente a ferramenta que permite transformar sua oposição ao herói em uma disputa pela opinião pública. Assim, o jornalista não precisa enfrentar o protagonista fisicamente: sua arma é a narrativa que constrói sobre ele.

Essa reflexão também ajuda a compreender o porquê da relevância de olhar para outras representações de jornalistas em jogos de super-heróis. A presença de profissionais da imprensa em universos como o de *Spider-Man* e *Batman* pode cumprir uma função narrativa interessante ao introduzir a opinião pública, a imprensa e a disputa pela reputação dos personagens. Ao mesmo tempo, quando esses profissionais são apresentados predominantemente por meio de características negativas, existe o risco de que a profissão seja reduzida a uma caricatura. O jornalista passa a ser aquele que distorce, acusa, exagera ou atrapalha o herói, enquanto a figura do protagonista concentra a posição de quem efetivamente conhece e vivencia a verdade dos acontecimentos.

Portanto, a solução não está em representar jornalistas necessariamente como personagens virtuosos ou imparciais. Pelo contrário, personagens contraditórios podem tornar as narrativas mais interessantes e permitir discussões importantes sobre os próprios limites do jornalismo. O questionamento que esta pesquisa levanta, é a frequência com que a crítica à

profissão aparece vinculada a estereótipos específicos e como essas representações podem participar de um imaginário mais amplo de desconfiança em relação à imprensa. O problema não está em *Jameson* ser um mau jornalista; está na possibilidade de que, em determinadas obras, personagens como ele acabem sendo algumas das principais referências disponíveis para representar o jornalismo.

Logo, a percepção sobre o personagem também se distancia da ideia de que *Jameson* seja apenas um recurso cômico ou um obstáculo narrativo. Ele é uma representação bastante eficiente justamente porque consegue transformar a profissão jornalística em parte do conflito central do jogo. Sua presença mostra que controlar a narrativa sobre um acontecimento pode ser tão importante quanto controlar o próprio acontecimento. Ao mesmo tempo, essa eficiência narrativa revela a responsabilidade que produtos culturais possuem ao construir imagens sobre profissões e instituições que fazem parte da realidade social.

Nesse sentido, uma das principais contribuições desta pesquisa está justamente em olhar para o jornalista dentro do videogame não apenas como personagem, mas como representação. *Jameson* é fictício, mas os sentidos mobilizados por sua atuação não precisam permanecer restritos à ficção.

Se os jogos eletrônicos participam da construção de imaginários sociais, como discutido ao longo deste trabalho, também é necessário observar criticamente quais imagens de determinadas profissões estão sendo reiteradas. A partir disso, investigar jornalistas em jogos eletrônicos pode contribuir tanto para compreender como a profissão é representada na cultura digital, quanto para refletir sobre como o próprio jornalismo é percebido em uma sociedade cada vez mais atravessada por disputas de informação, atenção e credibilidade.

REFERÊNCIAS

Aarseth, Espen. **Cybertext:** perspectives on ergodic literature**.** Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Bardin, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

Bauer, Martin W.; Gaskell, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som.** Petrópolis: Vozes, 2003.

Bogost, Ian. **Persuasive games:** the expressive power of videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

Bourdieu, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

Bourdieu, Pierre. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

Castells, Manuel. **A sociedade em rede.** 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

Castoriadis, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

Charaudeau, Patrick. **Discurso das mídias.** São Paulo: Contexto, 2010.

Davenport, Thomas Hayes; Beck, John C. **The attention economy:** understanding the new currency of business. Boston: Harvard Business School Press, 2001.

Debord, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

Flick, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

Foucault, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

Gil, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

Gomes, Wilson. **Transformações da política na era da comunicação digital.** São Paulo: Paulus, 2021.

Hall, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Hall, Stuart. **Cultura e representação.** Rio de Janeiro: Apicuri, 2016.

Han, Byung-Chul. **A sociedade da transparência.** Petrópolis: Vozes, 2017.

Han, Byung-Chul. **Infocracia:** digitalização e a crise da democracia. Petrópolis: Vozes, 2022.

Han, Byung-Chul. **No enxame:** perspectivas do digital. Petrópolis: Vozes, 2018.

Horkheimer, Max; Adorno, Theodor. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

Huizinga, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

Insomniac games. **Marvel's Spider-Man.** Sony Interactive Entertainment, 2018.

Insomniac games. **Marvel's Spider-Man 2.** Sony Interactive Entertainment, 2023.

Insomniac games. **Marvel's Spider-Man Miles Morales.** Sony Interactive Entertainment, 2020.

Jenkins, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

Kellner, Douglas. **A cultura da mídia.** Bauru: EDUSC, 2001.

Kovach, Bill; Rosenstiel, Tom. **The elements of journalism:** what newspeople should know and the public should expect. Revised and updated. New York: Three Rivers Press, 2014.

Minayo, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2001.

Motta, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa.** Brasília: Editora UnB, 2013.

Murray, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural / UNESP, 2003.

Simon, Herbert A. Designing organizations for an information-rich world. In: GREENBERGER, Martin (org.). **Computers, communication, and the public interest.** Baltimore: Johns Hopkins Press, 1971.

Traquina, Nelson. **Teorias do jornalismo:** porque as notícias são como são. Florianópolis: Insular, 2005.

Wardle, Claire; Derakhshan, Hossein. **Information disorder:** toward an interdisciplinary framework for research and policymaking. Strasbourg: Council of Europe, 2017.

Yin, Robert K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Yin, Robert K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

APÊNDICES

Exemplos de falas do personagem *John Jonah Jameson* em seus programas de rádio/podcast ao longo dos jogos

Categorias/Jogos	**Marvel's Spiderman 2018**	**Marvel's Spiderman Miles Morales**	**Marvel's Spiderman 2**
1.Estereótipos jornalísticos			
Sensacionalismo	"A cidade não está tranquila, não está em paz. É um desastre prestes a explodir." "Parece a crise de 29 e a epidemia de gripe espanhola ao mesmo tempo." "Ele não só é um ladrão, como está roubando alimentos e medicamentos vitais de cidadãos inocentes…"	"Explosões, uma ponte caiu, tiroteios no meio da hora do rush." "A guerra ao Natal é brutal e implacável."	"Outro dia, outro desastre atinge a nossa linda cidade." "Criminosos fantasiados reduzem nossa cidade a escombros diariamente."
Acusação permanente	"*Spider-Man*, a culpa é sua." "Ele seria, no mínimo, parcialmente responsável."	"O que importa é que sempre que tem destruição nessa cidade, ele tá lá." "Apesar do *Spider-Man* e seu ajudante fazerem de tudo pra estragar as festas…"	"E adivinha quem é o culpado?" "Os Homens-Aranha [...] estragaram tudo completamente."
Centralidade da opinião	"Eu sempre fui um sujeito verdadeiro… agora, como radialista, eu falo." "Agora vocês só têm a mim."	"Vocês sabem que eu só trabalho com a verdade, integridade e fatos." "Eu acho que eu sei o motivo."	"Eu não invento informações por causa das minhas convicções pessoais." "Não tenho tempo para esse argumento tortuoso de 'e o outro lado?'"
Postura populista	"Recuperem sua cidade! É o único jeito de garantir que a justiça seja feita." "Somos de *Nova York*. Não	"Amigos, as pequenas empresas são a espinha dorsal da América." "Recuperem sua	"Não deixem que minha vida seja em vão. Unam-se…" "Está na hora de os

	abaixamos a cabeça pra ninguém.”	cidade!” (implícito no tom mobilizador presente em:) “Mas vamos resistir.” “Pensem nas crianças e em mim…”	burocratas fazerem seu trabalho. Precisamos de ação.”
Antagonismo simbólico	“Ele corre por aí espalhando caos…” “Essa cidade não é dele. É minha! Quer dizer, nossa!”	“Mas elas têm um inimigo também, o *Spider-Man*.” “Um completo estranho… fingindo ser algum tipo de salvador.”	“Essa mancha conhecida como Homens-Aranha.”
2.Estratégias discursivas			
Hipérboles	“Crianças mortíferas, dando um chilique de morte e devastação.”	“Um desastre que essa cidade nunca viu.”	“Capaz de destruição em níveis apocalípticos.” “Caminhões de bombeiros voando pelo céu noturno.”
Perguntas retóricas	“Como é possível que esses criminosos continuem soltos?” “Mas salvar a vida de todos compensa mesmo um longo histórico de imprudências?”	“Coincidência? Acho que não!” “Se um estranho em um traje super apertado aparecer no seu quarto durante a noite, o que você vai fazer?”	“O desejo deles por destruição não tem limites?”
Abordagem seletiva	“O *Spider-Man* destruiu um banco.”	“Foram milhões de dólares em danos à propriedade.” “Esse ataque era apenas um assalto… até que o ajudante malcriado do *Spider-Man* apareceu…”	“Foram milhões de danos à propriedade…” “Só nesta semana, você tem ideia de quanto dano material esses vigilantes causaram?”
Simplificação de fenômenos complexos	“Ele quer tirar o ganha-pão dos nossos defensores.”	“Ele piorou tudo!” “Esse novato *Spider-Man*!” Redução do problema a uma	“Eles não fizeram nada para impedi-los.”

		rotulação simplificada (“novato”)	
Repetição estratégica	“Eu avisei! Então me escutem bem…”	“São duas! São duas!”	“Mais uma vez…” “Outro dia, outro desastre…”
3.Marcas de desinformação			
Falso contexto	“Esses criminosos mascarados surgiram por causa do *Spider-Man*.”	“Eles não existiam antes dele aparecer.” “Testemunhas afirmaram que os dois Spiders apareceram no mesmo instante que o Rino fugiu!”	“Se a polícia tivesse sido deixada fazer seu trabalho, esses criminosos não estariam soltos agora.”
Conteúdo manipulado	“Ele cria os problemas e depois resolve.”	“O ataque do Underground era apenas um assalto… até que o ajudante do *Spider-Man* apareceu.” “Ele adora um bairro desequilibrado… porque assim tem mais crimes.”	“Eles estragaram tudo completamente.”
Opinião apresentada como fato	“O *Spider-Man* não se importa se você vive ou morre.”	“O *Spider-Man* pode ser o responsável pelo alagamento?” “Ele anda atrapalhando os fornecedores delas no Harlem.” “Esse é o tipo de comportamento que eu esperaria de alguém como o *Spider-Man*.”	“Pessoas não mudam. Uma vez criminoso, sempre criminoso.” “Uma coisa é absolutamente clara: os Homens-Aranha não fizeram nada para impedi-los.”
Retórica conspiratória	“Ele está hipnotizando os pedestres.” “E se, de alguma forma, uma aranha tiver ganhado poderes humanos? Agora está caçando a presa.”	“Parece que o Wilson Fisk está tentando desestabilizar o Harlem…” “Coincidência? Acho que não!”	“Esses Homens-Aranha são ímãs para criminosos.”

Indução ao medo	“Preparem-se com todo tipo de arma… agora é cada um por si.”	“Garantam seus suprimentos.” “Mas não podemos contar com a sorte sempre.”	“Vocês podem ser os próximos.”
4.Função narrativa do personagem			
Mediador distorcido da realidade	“Minhas fontes confirmaram…”	“Minhas fontes disseram que a atividade do Underground diminuiu…” “Testemunhas afirmaram que os dois Spiders apareceram no mesmo instante…”	“Uma fonte confiável afirma…” “Pouco se sabe sobre esse novo coletivo…”
Criação de conflito não físico	“Ele seria responsável pelo atentado.” “Eles não existiam antes dele aparecer. Devem ser atraídos por ele…”	“Podemos mesmo nos dar ao luxo de lidar com o dobro?”	“Podemos concordar que esses vigilantes precisam ser levados à justiça.”
Dissonância entre jogabilidade e discurso	Jogador vê *Spider-Man* salvando pessoas, enquanto *Jameson* o acusa	“Ele piorou tudo!”	*Jameson* culpa o *Homem-Aranha* enquanto o jogador salva a cidade “Os Homens-Aranha não fizeram nada para impedi-los.”
5.Gamificação midiática / performance lúdica			
Podcast como dispositivo narrativo	“Está no ar *Apenas os Fatos*…”	“Você está ao vivo na edição de Natal de *Apenas os Fatos* com o JJJ!”	“E agora, uma palavra dos nossos patrocinadores.”

Economia da atenção	“Ouçam meu programa todo dia.” “Se você encomendar o livro do Sr. *Jameson*… ganha uma cópia autografada…”	“Liguem já!”	“Aguardo sua ligação.” “Parece que temos uma testemunha ligando.”
Mobilização afetiva	“Tenho orgulho de estar com vocês.”	“Meu povo…”	“Caros ouvintes…” “Obrigado por me receber.”
Lógica de placar moral	“Você ganhou o aceno de cabeça de *J. Jonah Jameson.”*	“Dou três chances pra adivinharem quem tá na lista dos mauzinhos.” “Tenho certeza que continuarei com o meu alto critério de avaliação…”	“Você vai ouvir muitos relatos conflitantes e mentiras… mas estes são os fatos.” “Primeiro: você teve sorte de sair vivo.”
Jameson como influenciador midiático	“Se as autoridades não escutam, eu escuto.”	“Eu prometo continuar mobilizando o público…” “Quero ouvir quem concorda comigo.”	“Eu estarei lá, ao seu lado, na linha de frente.” “Eu não tenho tempo para esse argumento…”

Fonte: elaborado pelo autor

Todas os arquivos de áudio transcritos dos três jogos:

Transcrição Marvel 's Spider-man 2018.
Transcrição Marvel 's Spider-man Miles Morales.
Transcrição Marvel 's Spider-man 2.