

Alexandre Meloni Vicente

Historiador formado pela Universidade de São Paulo (USP), Doutor em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

E-mail: xan.meloni@gmail.com.

LUGAR DE MARGINAL? A CRUZADA MORAL DOS ANOS 80-90 CONTRA OS FLIPERAMAS E SUA INFLUÊNCIA NA LEGISLAÇÃO DE SÃO PAULO

Resumo: A rápida expansão das casas de diversões eletrônicas, conhecidas como fliperamas, nas décadas de 1980 e 1990 gerou uma resposta intensa de representantes de camadas mais conservadoras da sociedade, que viram nesses estabelecimentos um perigo para crianças e adolescentes, e exigiram sua regulação. Conhecidos como “cruzados morais”, esses atores se utilizavam da imprensa, do conselho de especialistas como advogados, juristas e psicólogos, e mesmo de estudos científicos para tentar influenciar as autoridades políticas a elaborar regras que impusessem sua moral pessoal a toda a sociedade. Este trabalho busca explorar esse fenômeno, e mostrar como essa “cruzada moral” contra os fliperamas e jogos eletrônicos influenciou a camada política do município de São Paulo a elaborar normas legais que buscaram, se não proibir, limitar o máximo possível a expansão das casas de diversões eletrônicas na cidade, supostamente em prol da moral e da segurança das crianças e jovens.

Palavras-chaves: Fliperamas; Jogos eletrônicos; Políticas públicas; Moralidade; Violência na comunicação de massa.

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 24/04/2023

Aprovado: 28/09/2023

Publicação: 19/04/2024

Alexandre Meloni Vicente

Historiador formado pela Universidade de São Paulo (USP), Doutor em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

E-mail: xan.meloni@gmail.com.

DELINQUENT PLACES? THE MORAL CRUSADE OF THE 80S AND 90S AGAINST ARCADES AND ITS INFLUENCE ON SÃO PAULO LEGISLATION

Abstract: *The rapid expansion of electronic amusement houses, known as arcades, in the 1980s and 1990s generated an intense response from representatives of more conservative strata of society, who saw these establishments as a danger to children and adolescents and demanded their regulation. Known as “moral crusaders,” these actors used the press, the advice of experts such as lawyers, jurists, and psychologists, and even scientific studies to try to influence political authorities to develop rules that would impose their personal morals on the whole of society. This work seeks to explore this phenomenon and show how this “moral crusade” against arcades and electronic games influenced the political layer of the city of São Paulo to develop legal norms that sought, if not to prohibit, to limit as much as possible the expansion of electronic amusement houses in the city, supposedly in favor of the morals and safety of children and young people.*

Keywords: *Arcades; Electronic games; Public policy; Morality; Violence in mass communication.*

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 24/04/2023

Aprovado: 28/09/2023

Publicação: 19/04/2024



1. INTRODUÇÃO

No começo da década de 1970, Rolan Bushnell, fundador da Atari, lançou uma proposta inovadora para o jogo Spacewar: dedicar uma cabine exclusiva com componentes eletrônicos e tela para o jogo, melhorando seu desempenho e diminuindo consideravelmente o tamanho das grandes máquinas de computador que, até então, raramente eram voltadas para atividades além de cálculos. Batizado de Computer Space, a invenção de Bushnell pavimentou o caminho para a criação dos arcades – máquinas de videogames de grande porte, utilizadas para uso comercial. A partir daí apareceram as casas que reuniam diversas máquinas de arcade, conhecidas no Brasil como fliperamas, nome influenciado por mecanismos eletrônicos e mecânicos de pinball e suas alavancas de controle, chamadas de fliper (Mendonça, 2019). As décadas de 1980 e 1990 foram marcadas pela grande difusão desses salões de diversões eletrônicas, nas cidades, e dos consoles de videogames, das mais diversas tecnologias, nos lares.

Esse fenômeno foi parte de uma conjuntura maior, de grande incorporação dos avanços tecnológicos no dia-a-dia dos indivíduos. Os aparelhos eletrônicos, cada vez mais sofisticados, foram se espalhando rapidamente em todos os espaços da atividade humana, com o objetivo de facilitar e encurtar o tempo de execução de diversas tarefas. Nessa era da informática, as mudanças ocorridas na sociedade refletem-se também no âmbito do lazer, e os jogos eletrônicos tomaram conta da vontade de brincar de crianças e adolescentes (Martínez, 1994). Naturalmente, a rápida expansão dos fliperamas chamou a atenção não somente dos jogadores, mas também de setores conservadores da sociedade, que viram nessas máquinas um perigo para a juventude, e empreenderam uma verdadeira “cruzada moral” pela sua proibição. Segundo Becker (2009), o “cruzado moral” é um sujeito insatisfeito com as regras existentes, pois enxerga

algum mal que o perturba profundamente, e considera absolutamente necessário criar novas regras para corrigi-lo. Caracterizando esse mal como incontestável, o cruzado é “fervoroso e probo, muitas vezes hipócrita” (Becker, 2009, p. 153), e acredita que sua missão é sagrada, procurando impor sua própria moral aos outros.

Em entrevista ao jornal The New York Times (1982), Ronnie Lamm, notória participante da cruzada moral contra os fliperamas, defendeu que os jogos eletrônicos corrompiam a juventude. Que hipnotizavam as crianças, as viciando e forçando a gastar moeda atrás de moeda nas máquinas. Segundo ela, jovens varavam madrugadas jogando, e frequentavam as casas de diversões eletrônicas em horários em que deveriam estar na escola. Era um ambiente, continua Ronnie, dominado por linguagem imprópria e comportamento antissocial, frequentado somente por jovens problemáticos. A preocupação maior seria com as crianças que não tinham idade suficiente para fazer julgamentos de valor, aquelas sem códigos morais fortes, que poderiam ser atraídas para tal ambiente nefasto. Afirmou categoricamente que os fliperamas difundiam jogos de azar e geravam comportamento agressivo em seus usuários, fazendo com que crianças roubassem bolsas e jóias em busca de dinheiro para usar nas máquinas. A conclusão para ela era óbvia: os fliperamas deveriam ser expulsos da cidade, proibidos.

Para reforçar seus pontos de vistas, os cruzados morais frequentemente recorrem, além da imprensa (caso do New York Times acima), ao conselho de especialistas, como advogados, juristas e psicólogos, para emplacar atos legislativos específicos que concretizem suas pretensões morais pessoais (Becker, 2009). É também comum que convicções morais recebam verniz científico para ganhar aparência de verdade, configurando uma relação de ética duvidosa entre a academia e os moralistas conservadores (Khaled Jr., 2018).



De fato, vários estudos acadêmicos procuraram estabelecer uma relação entre videogames e violência. Braun & Giroux (1989) estudaram os jogos presentes em 18 das maiores casas de diversões eletrônicas da cidade de Montreal, Canadá. A análise de 21 dos jogos mais populares concluiu que 71% deles apresentava natureza violenta. Klein (1984) observou que muitas das crianças que ele aconselhou eram aparentemente viciadas em videogames. Vários faltaram às aulas e gastaram o dinheiro do almoço ou, alternativamente, roubaram ou mendigaram para sustentar seu vício em jogos eletrônicos. Para Irwin e Gross (1995), os resultados indicaram que a exposição de crianças a videogames violentos aumentou a agressão física e verbal a objetos, aumentou a agressão verbal a um colega em uma situação de brincadeira livre, e aumentou a agressão física a colegas em uma situação de frustração ou competitividade. Buchman & Funk (1996) alertaram que os videogames ensinavam, por meio de uma poderosa combinação de modelagem, prática e reforço, que a violência é divertida, necessária, e basicamente não tem consequências negativas. Grosso modo, boa parte das investigações científicas do final da década de 1980 até o meio dos anos de 1990, apoiou a suposta relação entre jogos eletrônicos violentos e aumento na agressão ou resultados relacionados à agressão em crianças (Anderson & Ford, 1987; Anderson & Morrow, 1995; Ballard & Weist, 1996; Calvert & Tan, 1994; Cooper & Mackie, 1986; Schutte et al., 1988; Silvern & Williamson, 1987).

Em contrapartida, existem pesquisas, como a de Griffiths (1997), sobre a natureza social dos fliperamas que sugerem que, para a maioria dos seus jovens frequentadores, trata-se de um evento social, aproveitado juntamente com parentes e amigos. Tais pesquisas contrastam com a imagem do jogador solitário “viciado”, incapaz de resistir à atração das máquinas. No entanto, o autor afirma que, quando passam a jogar em demasia, os jovens tendem a se distanciar

socialmente e perder amigos, até mesmo os mais próximos. Ainda destaca dois tipos principais de players: os que jogam pela diversão e pelo desafio do jogo, que normalmente frequentavam as casas de máquinas eletrônicas em grupos; e os que enxergavam os fliperamas como uma fuga da realidade, um alívio para a depressão, que tinham nas máquinas uma espécie de amigo eletrônico, e jogavam sozinhos.

Longe, portanto, de ser um consenso científico, os supostos efeitos nocivos dos jogos eletrônicos envolvem interesses diversos, como os de advogados ativistas em busca de projeção, pesquisadores desejosos de reconhecimento acadêmico e verbas, organizações religiosas e conservadoras, e a imprensa sensacionalista. Esse sensacionalismo, somado aos discursos inflamados de combate aos efeitos nefastos dos videogames, extrapola o âmbito da imprensa e do judiciário. Muitos membros da classe política costumam se referir a opiniões difundidas pela imprensa como se fossem expressão imparcial da vontade popular, ampliando medos já existentes, e gerando um clima político propício para a criação de regras voltadas para pessoas, situações ou coisas, visando sua regulamentação, contenção ou sanção; constituindo um bode expiatório para um problema que pode até mesmo ser inventado (Thompson, 1998).

Este trabalho busca mostrar como algumas dessas regras legais não só se basearam, mas também ajudaram a perpetuar, uma imagem negativa das casas de diversões eletrônicas, ou fliperamas, na cidade de São Paulo. Para isso, é interessante começar explorando os fenômenos de “pânico moral” e “cruzada moral”, e sua relação com os fliperamas e jogos eletrônicos.



2. PÂNICO MORAL, CRUZADA MORAL, E A DEMONIZAÇÃO DOS VIDEOGAMES

O conceito de pânico moral, cunhado pelo sociólogo Stanley Cohen em seu livro *Folk Devils and Moral Panics* (1972), é definido como um medo geral expressado dentro de uma população sobre um assunto ou subgrupo que parece ameaçar a ordem social maior. Costuma surgir quando

... uma condição, episódio, pessoa ou grupo emerge e passa a ser definido como uma ameaça para valores sociais e interesses; sua natureza é apresentada de uma forma estilizada e estereotipada pela mídia de massas; as barricadas morais são estipuladas por editores, bispos, políticos e outros conservadores; peritos socialmente aceitos são convidados a pronunciar seus diagnósticos e soluções; maneiras de lidar com a questão evoluem e são utilizadas; a condição então desaparece, submerge ou deteriora-se e se torna mais visível (Cohen, 1972, p. 09, tradução livre).

O pânico moral geralmente se revolve em torno dos riscos da exposição de crianças e jovens a um conteúdo indesejável, como linguagem chula, pornografia ou violência (Carlsson, 2006). Para Gauntlett (1995), o pânico moral possui uma natureza cíclica: um novo fenômeno midiático gera preocupações no público geral, e estas preocupações são exploradas por políticos para ganhar eleitores, o que leva ao financiamento de pesquisas (e viés de pesquisa) que sustentem as preocupações, terminando por gerar ainda mais preocupações na sociedade. Todo o processo é sustentado por uma lógica midiática, onde medo e preocupação atraem mais atenção e geram mais lucro que seus opostos. Gauntlett enxerga, portanto, o pânico moral como um processo em andamento, ao invés de algo mais eruptivo, como o sugerido por Cohen.

Já na cruzada moral, agentes interessados em proteger os valores em que acreditam fervorosamente identificam uma

questão e clamam por reconhecimento público e institucional. A ênfase está na agência dos interessados, que usam uma série de estratégias buscando afirmação e suporte, muitas vezes exagerando o problema para garantir publicidade, enfatizando os riscos e perigos. Este exagero pode não ser necessariamente um pânico moral, uma vez que sua preocupação é genuína, mesmo que sua maneira de chamar a atenção seja exagerada e focada nos exemplos mais extremos (Maedes, 2018). A cruzada moral, portanto, se distingue do pânico moral na medida que, na primeira, os interessados parecem genuinamente preocupados sobre uma questão real, enquanto que no segundo a questão é simbólica, representando um senso mais amplo de ameaça (Goode e Bem-Yehuda, 2006).

Karlsen (2015) apresenta também o conceito de pânico midiático, normalmente invocado quando do surgimento de controvérsias públicas acerca de jogos digitais ou outras mídias. Trata-se de um acalorado debate público, geralmente iniciado quando uma nova mídia aparece na sociedade. A preocupação é normalmente expressada em nome das crianças e adolescentes, e o meio midiático é descrito como sedutor, psicologicamente danoso, ou imoral. Embora tenda a se concentrar em novas mídias, suas preocupações são expressas em tipos de mídias mais antigos, como jornais e televisão. Tais debates são emocionalmente carregados e polarizados, com o polo considerado “negativo” recebendo, de longe, a maior parte da atenção.

Pânico moral e pânico midiático são características de uma certa guerra cultural, centrada em preferências e valores. Conteúdo midiático “bom” ou “ruim” é geralmente articulado como alta versus baixa cultura, e uma série de distinções familiares são parte do discurso: arte como superior a entretenimento, inovação à tradição, autenticidade à imitação, e distância a envolvimento. Mais importante é



a distinção entre racionalidade e emotividade, onde a razão é considerada como o estado de espírito desejável e a emoção, como o oposto, considerada como uma possível ameaça (Drotner, 1999). Tal dicotomia cria uma espécie de hierarquia midiática, onde os tipos preferidos de mídia são associados ao conhecimento, como os livros, em oposição aos emocionalmente carregados, de ficção escapista, tais como filmes, programas de televisão e jogos digitais. O conteúdo midiático preferido por crianças, como desenhos animados e jogos, tem classificação baixa nessa hierarquia de valores.

Quase todas as inovações em mídias, artes ou tecnologias elencaram alguma forma de pânico moral. Até as valsas, quando introduzidas, levantaram preocupações de que o contanto próximo entre dançarinos provocaria imoralidade sexual. No século XIX, conservadores consideravam as mulheres incapazes de distinguir realidade de ficção (algo comumente ouvido atualmente sobre a juventude), e temiam que a leitura de romances as encorajaria a negligenciar suas obrigações e provocar o colapso da família. Imigrantes e minorias também foram considerados particularmente vulneráveis à influência de filmes e novelas baratas. Pistas de dança, cabelo curto em mulheres, novas formas de música (especialmente aquelas, como jazz e rock and roll, originadas dentro da comunidade afro-americana), tudo foi motivo de pânico moral. O perigoso fonógrafo, o rádio lascivo, os filmes imorais, e o pervertedor aparelho de televisão, nenhum escapou da censura. O pânico moral parece ser uma constante em uma sociedade onde tudo está constantemente mudando (Markey & Ferguson, 2017).

O primeiro debate mais visível acerca de jogos eletrônicos apareceu com o lançamento de Death Race em 1976. Os jogos digitais ainda eram uma novidade, haviam se passado apenas quatro anos desde o lançamento de Pong pela Atari, cujo sucesso alavancou o negócio de fliperamas (Karlsen,

2015). Death Race era inspirado no filme Death Race 2000, de 1975, que representava um futuro distópico dominado por militares que mantinham as massas sob controle através da promoção de eventos esportivos ultra violentos. O mais popular deles era uma corrida onde os participantes ganhavam pontos ao atropelar pedestres, incluindo idosos, pessoa com deficiência e adolescentes. Inspirado pelo filme, o jogo consistia em uma corrida de carros onde os jogadores ganhavam pontos por atropelar seres denominados “gremlins”. A preocupação pública envolvia seu suposto conteúdo violento e potencial impacto nos jogadores. Nos EUA, o National Safety Council rotulou o jogo como “doente” e “mórbido” (Donovan, 2010).

O contexto cultural na época do lançamento de Death Race era marcado por um amplo debate sobre regulação das mídias e diversões, principalmente quanto ao acesso de indivíduos mais jovens. As diversões eletrônicas já eram vistas sob suspeita nos EUA, e reformistas morais já tinham influenciado a regulação de filmes e revistas em quadrinhos, entre outros tipos de mídias. É interessante notar que esse mesmo contexto cultural tolerava outras formas de violência. Death Race não foi um caso isolado de videogame violento, existiam outros com premissas igualmente violentas, mas que se enquadravam dentro da lógica militar, e não atraíram tanta atenção dos cruzados morais. Isso porque não desafiavam o monopólio governamental da violência. A Guerra é comumente justificada, e até mesmo glorificada, como modo de preservar certos ideais ou promover o vigor nacional. Existiam tipos de violência socialmente aceitos. A objeção ao jogo, portanto, não era relacionada à violência per se, mas sim à sugestão de uma violência fora da ordem social aceita (Kocurek, 2015).

Na época em que os jogos eletrônicos emergiram, outras tecnologias operadas por moedas, tais como máquinas de cigarros e



refrigerantes, jukeboxes, pinball e bilhares, já estavam em circulação. E os lugares comuns dessas máquinas, notadamente os bares, tinham conotações negativas e eram considerados impróprios para a juventude. A mudança dos bares para casas de diversões eletrônicas contribuiu para mudar o público que jogava. E, ao ganhar grande popularidade entre os adolescentes, os fliperamas também atraíram a atenção daqueles preocupados com seus potenciais perigos (Idem).

Kocurek (2015) destaca duas fontes de preocupações relacionadas aos fliperamas. A primeira diz respeito às mudanças tecnológicas, culturais e econômicas nas décadas de 1970 e 80. O fliperama expôs milhares de jovens às tecnologias computacionais anos antes dos computadores se tornarem comuns em escritórios, escolas e lares. As jogatinas privilegiavam e valorizavam uma competição individualizada e maestria em tecnologia. À medida que as sociedades evoluíram para uma economia de serviços movida por tecnologia, esses valores se tornaram mais amplamente difundidos dentro das culturas, da vida cotidiana, em aspectos relativos a práticas de trabalho e hábitos financeiros. Sob essa ótica, os fliperamas eram mais do que um espaço de entretenimento para os jovens, eram um lugar de treino, o primeiro contato de uma geração com computadores, onde ela aprendeu o significado de jogar, trabalhar e viver em uma era dominada por tecnologias da informação. Os jogos eletrônicos preparavam os jogadores tanto para o trabalho na emergente economia de serviço de colarinho branco, onde os computadores estavam no centro da atividade profissional, quanto para serem investidores em um mercado cada vez mais desregulado. Mas essa função didática também tornou os fliperamas suspeitos, por carregarem em si um conjunto de valores e práticas emergentes que ameaçavam as normas e ideais culturais existentes: a adoção da competição altamente individualizada, em oposição à organizacional; ampla aceitação do crédito, principalmente

ligado ao consumo, como parte da vida econômica cotidiana; aceleração e propagação de novas formas de diversão, como uma nova categoria primária de gastos; e a celebração das habilidades tecnológicas, especialmente as ligadas aos computadores. As práticas competitivas celebradas pela cultura dos jogos eletrônicos estavam em desacordo com o modelo de sucesso do “homem corporativo” do meio do século XX, onde os indivíduos mais bem-sucedidos fizeram sua fama através de canais corporativos ou militares. Em suma, muitas preocupações morais relacionadas às casas de diversões eletrônicas e seus jogos foram resultado de ansiedades quanto a um sistema emergente de valores, marcado pelo reforço do sucesso individual, da habilidade tecnológica, do crédito e dos gastos com diversão e novidades.

A segunda fonte de preocupação derivava de associações pré-existentes entre as casas de diversões eletrônicas e atividades criminosas. Ainda segundo Kocurek (2015), podemos destacar três problemas reputacionais que criaram um contexto em que os videogames foram prontamente julgados como moralmente questionáveis: atividades do crime organizado, laços históricos com jogos de azar, e um desgosto mais geral pelas máquinas de divertimento como um uso frívolo do tempo. O primeiro derivava do uso de máquinas operadas por moedas para lavagem de dinheiro. O próprio Al Capone usava uma cadeia de lavanderias operadas por moedas para, figurativamente, lavar os lucros de suas atividades ilegais. Estimativas de 1946 afirmavam que perto de 75% das máquinas de música e pinball operadas por moedas em Chicago eram ilegais. Já a conexão entre máquinas de apostas e jogos de azar (muitas também operadas por moedas) e diversões eletrônicas de forma geral vinha da dificuldade em diferenciar as duas categorias. As máquinas eram fisicamente parecidas e fabricadas pelos mesmos processos, contribuindo para sua associação. Por fim, havia um esforço mais geral de guiar o lazer



para atividades consideradas mais construtivas ou respeitáveis. Quando reformistas do final do séc. XIX nos EUA voltaram sua atenção para as atividades de lazer da classe trabalhadora, as diversões eletrônicas emergiram como moralmente suspeitas, um entretenimento barato visto como frívolo, um desperdício.

Os pinballs foram um precedente emblemático para o debate sobre os videogames operados por moedas. Eram produzidos pelo mesmo ramo industrial e distribuídos nos mesmos lugares. Assim como os videogames posteriormente seriam, foram associados com delinquência juvenil, gerando esforços regulatórios. Também sofreram com associações com jogos de azar e atividade criminosa. Seu banimento perdurou até a metade do séc. XX. Foi, portanto, um precedente, tanto retórico quanto normativo, para a recepção e tratamento dos jogos eletrônicos. As primeiras máquinas de pinball ofereciam prêmios ou jogadas de graça, e eram produzidas pelas mesmas fábricas das máquinas eletrônicas de apostas. Essa combinação levou líderes comunitários a regular os pinballs por décadas. Embora essa regulação fosse baseada predominantemente na associação com jogos de azar, tais líderes também chamavam atenção para o apelo dessas máquinas entre o público jovem, causando sua degradação. Prevenir que crianças faltassem às aulas ou gastassem todo seu dinheiro do lanche em pinballs também era uma preocupação, que fortaleceu o discurso associativo das máquinas de diversões eletrônicas com delinquência e comportamento antissocial (Kocurek, 2015). O banimento dos pinballs terminou nos anos 1970, mas tal discurso permaneceu forte. Naturalmente, os cruzados morais mudaram sua atenção dos pinballs para os videogames, enxergando nos últimos muitos dos problemas que viam nos primeiros, além preocupações novas ligadas à nova tecnologia.

Mesmo depois que os fliperamas conseguiram uma penetração significativa no mercado, as percepções negativas de uma parte do público persistiram. Quando não associados com o crime organizado diretamente, muitas vezes os jogos eletrônicos eram vistos como um elemento pertencente a um negócio mais amplo, que incluía jukeboxes e máquinas de cigarros, dentro de salões de bilhar - todos negócios considerados uma "praga urbana" aos olhos de vizinhos preocupados. A associação com espaços que carregavam preocupações pré-existentes colocou os fliperamas sob intenso escrutínio moral (Hodges, 2014).

2.1. A cruzada moral contra os fliperamas nos Estados Unidos

No início dos anos de 1980, a grande mídia dos Estados Unidos (EUA), como a revista Life e o New York Times, já dava atenção à tendência da juventude de frequentar os fliperamas, já comuns em shoppings e vitrines de cidades pequenas norte americanas, levantando preocupações sobre os efeitos culturais, psicológicos e físicos dos jogos nos usuários (Kocurek, 2015).

Em 1982, a preocupação com a influência negativa dos jogos eletrônicos se tornou tamanha que algumas cidades estadunidenses aprovaram limitações de acesso aos fliperamas para menores de 18 anos. Outras baniram as casas de diversões eletrônicas próximas a escolas e áreas residenciais, quando não conseguiram proibi-las completamente. A justificativa era que os prazeres dos jogos levavam crianças e adolescentes, considerados vulneráveis, ao vício e transgressão (Meades, 2018). Os cruzados morais encontraram na TV e no rádio os meios para difundir suas queixas e clamar por restrição, regulação e intervenção governamental. Diferente do pânico moral acerca do lançamento de Death Race, a cruzada moral contra os fliperamas não estava



focada na influência de um jogo específico, mas no ato de frequentar as casas de diversões eletrônicas de modo geral. Vadiagem, agressão, desperdício de tempo e dinheiro, vício, problemas físicos e declínio acadêmico, eram algumas das associações negativas que contribuíram para essa percepção de transgressão imposta ao fliperama.

As tentativas de regulação foram de diversos tipos. Algumas procuraram o banimento completo, se espelhando no caso precedente dos pinballs. O mais comum foi recorrer à taxação e regras rígidas de licenciamento, além de restrições etárias. As preocupações manifestadas eram praticamente as mesmas àquelas que levaram à regulação e até mesmo banimento dos pinballs: crianças faltando às aulas e gastando seu dinheiro do lanche em fliperamas, incentivo a apostas e jogos de azar, delinquência e piora no comportamento dos jogadores (Feron, 1981).

A cruzada moral contra os fliperamas inseriu a questão no debate público sugerindo que as casas de diversões eletrônicas representavam um risco para a saúde física dos jogadores, para sua performance acadêmica e até para sua civilidade. O movimento também canalizou a antiga associação, existente nos EUA, entre jogos e crime organizado. Eram preocupações originadas durante a proibição e subsequente controle das máquinas de jogos de azar e diversões operadas por moedas (notadamente os caça níqueis e os pinballs). A cruzada também fez uso de uma rede midiática disposta a dar voz e promover notícias sensacionalistas e alarmantes, e de porta vozes carismáticos e bem articulados, além de altamente motivados. Era um grupo que não foi manipulado pela mídia, mas sim que a usava eficientemente como uma plataforma para promover suas visões e procurar afirmação (Meades, 2018).

A indústria de diversões eletrônicas dos EUA respondeu publicando o Community

Relations Manual for the Coin-Operated Amusement Games Industry, uma espécie de manual que aconselhava os donos de casas de diversões eletrônicas a apresentar seus estabelecimentos como benignos, voltados para as famílias, com regras que garantiriam a diversão de todos (Edelman 1982). Muitos seguiram o conselho, procurando evitar que crianças jogassem durante o horário escolar, expulsando fumantes e usuários envolvidos em brigas e discussões; e diminuindo a vadiagem através da proibição de comer e beber fora das áreas indicadas. Por último, o manual sugeria que os fliperamas adotassem regras flexíveis para regular a diversão, no sentido de evitar qualquer tipo de comportamento considerado inapropriado para uma local familiar. Ao criar tais regras, respondiam a muitas das preocupações da cruzada moral. Foram abertas casas de diversões eletrônicas limpas, modernas e orientadas para famílias. Os esforços procuraram criar uma contra narrativa, onde os jogadores eram jovens talentosos, e não delinquentes; fliperamas não eram locais para adolescentes problemáticos, mas sim para famílias; e criadores de jogos não eram oportunistas vendendo violência sem preocupação por suas consequências, mas sim brilhantes engenheiros e homens de negócios. Parece ter surtido efeito, visto que a Suprema corte dos EUA considerou jogar videogames como uma atividade aceitável para menores, inclusive em seus direitos constitucionais, ao afirmar que não era possível concluir que as diversões eletrônicas operadas por moedas apresentavam algum risco físico, metal ou moral que justificasse ação governamental (Kocurek, 2015).

2.2. A cruzada moral contra os fliperamas no Reino Unido

Na década de 1960, o governo britânico introduziu o Betting and Gaming Act, que liberava jogos de azar de baixo risco, incluindo os caça níqueis, para pessoas de todas as idades. Essa liberação resultou em



uma expansão das casas de diversões eletrônicas, geralmente localizadas a beira mar e voltadas para turistas aproveitando feriados. Foram essas casas que acomodaram os primeiros jogos eletrônicos no Reino Unido, no início dos anos 80. Videogames dividiram espaço, portanto, desde o início, com máquinas de jogos de azar, liberadas para jogadores de todas as idades (Meades, 2018).

Como nos EUA, a chegada dos jogos eletrônicos no Reino Unido também gerou preocupação pública, embora fosse inicialmente pouco noticiada pela imprensa. Não obstante, cidadãos preocupados mobilizaram membros do Parlamento em sua cruzada moral. Já em 1981 Lord Foulkes of Cumnock, então membro do Parlamento, levantou questões sobre os “crescentes efeitos danosos do vício em space invaders entre os jovens” (Control of Space Invaders and Other Electronic Games, 1981). A discussão continuou durante toda a década de 1980, muitas vezes alinhada com a cruzada moral contra os fliperamas dos EUA, centrada em histórias sinistras de roubos, vícios, e declínio acadêmico dos jovens. Adicionalmente, a versão britânica da cruzada também se incomodava com a presença dos jogos de azar de baixo risco nas casas de diversões. Pela sua lógica, os videogames já eram altamente atrativos e viciantes, e o uso dos caça níqueis para ganhar dinheiro para gastar em outras máquinas oferecia uma rota adicional rumo à jogatina de azar e vício.

Tal pressão fez com que o governo britânico comissionasse, em 1987, um estudo sobre a questão. Intitulado *Amusement machines: Dependency and delinquency* (Graham, 1988), o relatório explorou localidades chave de fliperamas, tanto em centros urbanos quanto em núcleos de lazer à beira mar, e considerou os impactos tanto de videogames quanto dos caça níqueis. Os resultados mostraram que uma em cada três pessoas, com idades entre 10 e 16 anos, jogava em alguma dessas máquinas ao menos uma vez

por mês. Para membros do sexo masculino, a proporção era de quase 50%. Apesar desse alto envolvimento, o relatório viu pouca evidência de riscos de vício tanto de videogames quanto dos caça níqueis. Retratou a jogatina como uma atividade social feita predominantemente em grupos, para explorar emoções e excitação, e adquirir o respeito e a admiração de seus semelhantes. Era também uma expressão de independência emergente para o mundo exterior. Reconhecia que a falta de informação e evidência tornava impossível apoiar qualquer preocupação acerca dos jogos eletrônicos que necessitasse de intervenção governamental. Pelo contrário, o relatório apontava os potenciais riscos de uma restrição desnecessária, garantindo que as medidas voluntárias adotadas pelos fliperamas (como restrição de acesso durante horário escolar), juntamente com uma intervenção parental efetiva em casa, seriam suficientes para reduzir as preocupações (Graham, 1988). A cruzada moral britânica continuou a buscar apoio para suas reivindicações após a publicação do relatório, mas teve sua visibilidade reduzida.

3. A SITUAÇÃO NA CIDADE DE SÃO PAULO

Vimos acima que políticos americanos e britânicos sucumbiram ao pânico e à cruzada moral e tornaram-se notórios por suas ações contrárias aos videogames, a ponto de, por diversas vezes, defenderem a censura e o banimento de jogos eletrônicos. No Brasil não foi diferente, tivemos diversos projetos de lei que refletem as concepções morais de seus autores. Políticos que, inadvertidamente ou não, assumiram o papel de censores culturais (Khaled Jr., 2018), e denunciaram os fliperamas como sendo centros de consumo e tráfico de drogas, cujo público alvo seriam as crianças e adolescentes em idade escolar. Também acusaram as casas de diversões eletrônicas de prejudicar os estudos da criança que, por ficar jogando, faltava à escola, deixava de fazer seus deveres, mentia, e era



incentivada a roubar objetos da própria casa para trocá-los por fichas de jogo (Martínez, 1994). Tais concepções morais ficaram visíveis na legislação da cidade de São Paulo.

3.1. A Lei Municipal No 8.964

Em 31 de maio de 1979, o então vereador Paulo Rui de Oliveira apresentou à Câmara Municipal de São Paulo o Projeto de Lei (PL) no 107/79, que negava, em seu artigo 1º, concessão de alvará de funcionamento para casas de diversões eletrônicas localizadas a menos de 500 metros de distância de estabelecimentos de ensino, públicos ou particulares. Ademais, as permissões só seriam concedidas para que os fliperamas funcionassem entre as 19:00 horas de um dia e 4:00 horas do dia seguinte. O projeto também negava a renovação de alvarás a estabelecimentos já existentes que contrariassem as disposições anteriores. Em suas justificativas, o PL destacava o zelo pela educação em geral, no sentido de cercear atividades que violem a moralidade, e pelo desenvolvimento da população de menores, uma vez que as atividades das casas de diversões eletrônicas eram antros de corrupção e vícios, nocivos à moralidade e à educação da juventude.

A comissão de Justiça e Redação deu parecer favorável ao PL, votando por sua legalidade. A Comissão de Cultura, Educação e Esportes afirmou seu inteiro apoio à medida, reforçando o comprometimento com a preservação moral dos jovens, ao zelo pela educação e pela moral do povo. Já a Comissão de Abastecimento, Indústria e Comércio, embora concordasse com a necessidade de regulamentação para a matéria, argumentou que esta não poderia ser sinônimo de impedimento de uma atividade lícita. E, do modo como fora elaborado, o PL seria responsável pelo fechamento de quase todos os estabelecimentos comerciais do ramo

existentes em São Paulo, pelo fato de a restrição abranger a quase totalidade do território da cidade; e pela perda de cerca de 20.000 empregos e falência das fábricas produtoras de aparelhos. Deste modo, sugeriu um substitutivo, que diminuía a distância proibitiva para os fliperamas para 100 metros de escolas de 1º e 2º graus, além de suprimir o rígido limite de horário de funcionamento, propondo que os estabelecimentos fossem obrigados a respeitar as restrições de horário de frequência dos menores de idade, estipuladas pelo Juízo da Vara de Menores da Capital.

O substitutivo da Comissão de Abastecimento, Indústria e Comércio deu origem, em 6 de setembro de 1979, à lei no 8.964, que proibia a concessão de alvará de funcionamento para novas casas de diversões eletrônicas que se localizassem a uma distância inferior a 100 metros de escolas de 1º e 2º graus de ensino regular.

3.2. A Lei Municipal No 9.906

Em 3 de abril de 1984, o então vereador Edson E. Simões propôs, no Projeto de Lei no 60/84, um endurecimento da Lei 8.964/79. Aumentava a distância proibitiva para novas casas de diversões eletrônicas de 100 para 600 metros, contados a partir de não somente escolas de ensino regular de 1º e 2º graus da rede pública ou particular, mas também de cursos supletivos, cursos pré-vestibulares e cursos de maturação. Previa também a não renovação dos alvarás que contrariassem estas disposições.

A Comissão de Justiça e Redação votou pela legalidade do projeto. A Comissão de Cultura e Educação deu parecer favorável ao PL, destacando que a única função dos fliperamas seria um treinamento mecânico e alienante da juventude, justificando sua posição em postulados psicopedagógicos. A



Comissão de Indústria e Comércio, responsável pela redação mais branda da Lei 8.946/79, desta vez apoiou seu endurecimento, concordando com o raciocínio de que a proximidade facilitava a frequência e, dessa forma, desviava a atenção dos alunos para com as escolas. E foi além, estendeu a lógica a estabelecimentos comerciais que vendessem bebidas alcoólicas, cinemas, bilhares e mini bilhares. No entanto, restringiu a proibição a novos estabelecimentos, isentando aqueles que já tinham alvará de funcionamento expedido pela Prefeitura antes do início da vigência da nova lei.

Em 14 de junho de 1985 era publicada a lei no 9.906, com a redação original do PL 60/84. Proibia a concessão de alvarás de funcionamento somente a Fliperamas, que se localizassem a uma distância inferior a 600 metros de qualquer escola de ensino regular de 1º e 2º graus da rede oficial e/ou particular, cursos supletivos, cursos pré-vestibulares e cursos de madureza; além de proibir a renovação dos alvarás existentes que contrariassem as disposições anteriores.

3.3. A Lei Municipal No 10.557

Teve origem no Projeto de Lei 112/88, de autoria do próprio prefeito, Jânio da Silva Quadros. Apresentado em 14 de abril de 1988, tinha por objetivo estabelecer a obrigatoriedade de instalação de anteparos fronteiros nos estabelecimentos que exploravam jogos eletrônicos. Em sua justificativa, manifestava preocupação com a frequência de menores nesses estabelecimentos, muitos dos quais constituíam, continuava, autênticos antros de desocupados, pontos de distribuição de drogas, locais de encontro de delinquentes, revelando-se, assim, absolutamente impróprios para a permanência de crianças. Não obstante, era comum a sua presença, alegando os responsáveis pelos fliperamas que, tratando-se

de locais abertos, era difícil impedir o acesso ao interior. Buscava-se, então, propiciar meios de impedir o ingresso de menores nos fliperamas, facilitando a fiscalização. Os anteparos fronteiros a meia altura deveriam permitir a visualização do interior, com acesso limitado a pequena porta, onde poderiam permanecer pessoas incumbidas de impedir a entrada de frequentadores fora dos limites etários permitidos.

É importante destacar aqui a preocupação de Jânio de “moralizar os costumes” e organizar a cidade, retomando as práticas do passado, quando proibiu o uso do biquíni e a realização das brigas de galo. O alvo agora eram motéis e casas de jogos (videopôquer e fliperama) nas proximidades de escolas. Também combateu as casas de massagem e vetou, com apoio policial, a projeção de filmes polêmicos (como “A Última Tentação de Cristo”, de Martin Scorsese). No Ibirapuera, proibiu o uso de sunga e fio dental nos banhos de sol, bem como andar de skate e bicicleta, por serem perigosos aos usuários do parque. Proibiu a prática de cooper nos jardins do Museu do Ipiranga, de soltar pipas, e aplicou, muitas vezes pessoalmente, multas de trânsito aos “maus motoristas” (Lima, 1997).

O PL 112/88 recebeu voto pela legalidade por parte da Comissão de Justiça e Redação. As Comissões de Urbanismo, Obras e Serviços Públicos; e de Finanças e Orçamento, deram parecer conjunto concordando com a propositura. Assim, em 15 de junho de 1988, era promulgada a Lei 10.557, que obrigava a instalação, nos fliperamas, de anteparos fronteiros de meia altura, que permitissem a visualização do interior, com acesso limitado a pequena porta, onde ficariam pessoas incumbidas de impedir a entrada de frequentadores fora dos limites etários permitidos. A lei também estipulava penalidades para o não cumprimento das medidas, que iam de multa a fechamento administrativo do estabelecimento.



Mas a lei 10.557/88 não foi a única medida resultante da cruzada moral de Jânio Quadros contra os fliperamas. Anterior a ela, em publicação no Diário Oficial do Município (DOM) de 11 de junho de 1986, o então Secretário Municipal de Defesa Social, Renato Tuma, informou que a Coordenadoria de Segurança Metropolitana, cumprindo determinações do Prefeito, realizava diligências reiteradas, visando à fiscalização policial-administrativa dos estabelecimentos de diversão pública, notadamente os fliperamas, quanto ao funcionamento sem o alvará da Prefeitura. No DOM de 17 de julho de 1986, uma Ordem de Serviço determinava que todas as Administrações Regionais atendessem prontamente às requisições da Coordenadoria de Segurança Metropolitana, relacionadas com a localização, licenciamento e funcionamento de estabelecimentos enquadrados nas espécies de “Fliperama”, “Vídeo-poker”, “Saunas” e “Motéis”. Tais informações deveriam dar segurança às medidas coibitivas postas em prática pela Secretaria Municipal de Defesa Social. Os fliperamas eram, portanto, equiparados a saunas e motéis como locais ausentes de decência moral.

O DOM de 18 de julho de 1986 trazia um Ofício que determinava a constituição de Comissão Intersecretarial para cuidar das irregularidades dos estabelecimentos que exploravam as máquinas de jogos eletrônicos. O DOM de 16 de agosto de 1986 publicou uma Ordem de Serviço a todas as Administrações Regionais, reforçando que casas de videopôquer e fliperamas não poderiam de forma alguma ser instalados nas proximidades de estabelecimentos de ensino e nem admitir a presença de menores de idade. A fiscalização deveria ser constante e rigorosa, com a organização de mutirões especiais para esses objetivos. No DOM de 13 de setembro de 1986, uma Ordem Interna do Prefeito caracterizava estabelecimentos comerciais que exploravam videopôquer, vídeo games e

fliperamas como “manifestamente de azar e nocivos” à juventude e aos menores, ordenando a criação de Comandos para verificação desses estabelecimentos e cassação imediata das Licenças Municipais para exploração dos jogos, com possibilidade inclusive de cassação da própria licença de funcionamento e negação de futuras licenças aos proprietários, em caso de reação, qualquer que fosse o negócio ou atividade que exerçam.

3.4. A Lei Municipal No 11.610

Apresentado pelo então vereador Nelo Rodolfo, em 02 de fevereiro de 1993, o Projeto de Lei 02/93 endurecia ainda mais as leis 8.964/79 e 9.906/85, proibindo que fliperamas fossem instalados em distância inferior a 1000 metros de escolas de 1º e 2º graus, cursos supletivos ou cursos pré-vestibulares; além de vetar a renovação de alvarás de funcionamento a estabelecimentos existentes que contrariassem a disposição anterior. Em sua justificativa, o PL apresentava as casas de diversões eletrônicas como um grave problema social, pontos de atração para muitos jovens, em prejuízo de seu trabalho ou estudos. Lugares frequentados por marginais, que ofereciam e vendiam drogas para crianças. Focos de ações criminosas, como tráfico de drogas e corrupção de menores, que o Município teria o dever de coibir. O objetivo maior era afastar o máximo possível esses perigos das crianças e adolescentes. Recebendo pareceres positivos, se transformou na Lei no 11.610 em 13 de julho de 1994.

A lei vedava a concessão de alvará de funcionamento a novas casas de diversões eletrônicas (fliperamas), no Município de São Paulo, a estabelecimentos que se localizassem a uma distância inferior a 1000 metros, contados a partir do ponto mais próximo de qualquer escola de ensino regular de 1º e 2º graus da rede oficial ou particular, cursos supletivos ou cursos pré-vestibulares. Proibia



também a renovação de alvarás de estabelecimentos anteriormente existentes que contrariassem as disposições anteriores.

Embora a 11.610/94 tenha sido a última lei aprovada na cidade de São Paulo que trate exclusivamente dos fliperamas, o tema continua atual, tendo, já no início de século XXI, sido retomado na Lei 13.885/2004, que estabelece normas complementares ao Plano Diretor Estratégico da Cidade e, em seu artigo 270, reforçava que permaneciam em vigor as disposições da Lei no 8.964/79 acima analisada, que foi revogada somente em 2016.

E São Paulo não foi o único município do Estado a promulgar normas legais baseadas em valores morais contrários aos jogos eletrônicos. Como exemplo podemos citar uma portaria determinada por um juiz da Vara da Infância e da Juventude de São José dos Campos, em 1998, que proibia crianças com menos de 14 anos de frequentar estabelecimentos com fliperamas desacompanhadas dos pais ou responsáveis. Também proibia os adolescentes de jogarem fliperama durante o horário escolar e após as 18h. De acordo com o juiz, os jogos eram prejudiciais para os adolescentes “na medida em que implicavam na perda de aula” (Folha de S. Paulo, 1998). Outro caso foi o do Juiz da Infância e Juventude Titular da 3ª Vara da Comarca da cidade de Botucatu, que baixou, em outubro de 2003, uma portaria permitindo o ingresso e permanência em fliperamas somente de adolescentes desacompanhados maiores de 16 anos, e somente até as 21:00 horas, se compatível com o horário escolar do frequentador. Menores de 16 anos só poderiam ingressar e permanecer em tais estabelecimentos acompanhados dos pais ou responsável legal. Proibia, também, a permanência de criança ou adolescente nos estabelecimentos acima mencionados por lapso temporal superior a 02 horas diárias. A justificativa para a Portaria foi a de que os fliperamas prejudicavam as atividades escolares e a saúde das crianças e adolescentes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fliperamas são historicamente vistos como locais infames, onde delinquência e delírio andam tão livres quanto os frequentadores adolescentes. Arenas onde coisas imorais podem acontecer, resultando em pânico moral, como caracterizado na campanha de George Foulkes (1981) para limitar a “ameaça” dos jogos eletrônicos, junto ao Parlamento do Reino Unido. Essa atenção política e popular instigou o interesse de sociólogos, psicólogos e criminalistas. As casas de jogos eletrônicos se tornaram sítio de estudos acadêmicos que, muitas vezes, para deleite de jornalistas e pânico de políticos e pais, reforçaram a noção de que os fliperamas eram locais de comportamento dúbio, antiético e, por vezes, ilegal. Um estudo em grande escala do Centro de pesquisa de lazer do Reino Unido constatou que 80% dos 2739 entrevistados não considerava que os fliperamas eram um lugar seguro para jovens frequentarem, e 59% defendia que menores de idade deveriam ser proibidos de frequentá-los (Centre for leisure research, 1990).

O declínio das casas de fliperamas, hoje em dia raras, não representou o fim da cruzada moral contra elas, que apenas mudou seu foco principal, dos locais físicos onde se jogava, para o conteúdo dos jogos. A suposta relação entre jogos eletrônicos e violência ainda é defendida por setores mais conservadores da sociedade. Já apresentamos, nas seções iniciais deste trabalho, alguns de seus argumentos, difundidos pela imprensa, viesados por alguns estudos científicos e muitas vezes adotados por juristas e políticos. Cabe agora levantar alguns contrapontos.

De acordo com Kocurek (2015), os debates sobre os fliperamas e jogos eletrônicos se deram em um momento de transformação crítica, onde os países desenvolvidos mudavam de uma economia modernista para pós modernista. Os jovens da época cresceram em uma cultura marcada não somente pelo



entretenimento digital, mas também por uma economia de serviços, com grande ênfase na computadorização e na importância da autoexpressão e satisfação. O acesso aos fliperamas provia, além de atividades de lazer, contato com valores e práticas emergentes, e consequente preparo para um mercado de trabalho cada vez mais tecnológico. A juventude não estava apenas se divertindo, mas também aprendendo os valores culturais e econômicos que os permitiria florescer em um ambiente de trabalho desindustrializado, que parecia tão estranho para seus pais quanto o fordismo e as máquinas de pinball do meio do século XX pareceram para seus avós. A própria mudança no padrão de gastos monetários em novas formas de diversão é um sintoma dessas mudanças econômicas (Harvey, 1990). De um ponto de vista individual, as máquinas de fliperama foram uma introdução didática para essas novas práticas, permitindo aos jovens aprender fazendo e os preparando para participar de uma nova economia, como consumidores, trabalhadores e cidadãos. O desconforto com que muitos pais e cruzados morais receberam a ascensão dos fliperamas decorre não somente da desconfiança quanto às novas tecnologias, mas de ansiedades mais profundas sobre as mudanças culturais e econômicas que afetaram o mundo ocidental. Frequentar as casas de diversões eletrônicas significava, portanto, participar em práticas culturais emergentes, e as preocupações manifestadas por muitos adultos foi uma reação à evidência de que a juventude estava sendo introduzida a uma era operada por diferentes princípios e valores. O fliperama era um local de treinamento para diferentes modelos de consumo, trabalho e cultura, frequentado por jovens que embarcaram nos valores dessa nova era. Os jogos em si podem ter sido simulações de ficção científica ou desenhos animados, mas o local onde eram jogados era uma simulação dos mesmos valores econômicos generalizados que encontramos atualmente.

Deste modo, os próprios princípios econômicos do fliperama despertaram desconforto nos guardiões morais, nas décadas de 1970 e 80. O fliperama representou o surgimento não apenas de uma nova tecnologia, mas de uma nova economia altamente dependente de crédito, desindustrializada e baseada em serviços. Por possuírem valores ideológicos e didáticos na criação de uma sociedade mais tecnológica, tanto os jogos eletrônicos quanto os locais onde eram desfrutados se tornaram alvos para cruzados morais cujos padrões sociais refletiam normas pré-existentes em detrimento a valores emergentes de um mundo em transição. Argumentos sobre as implicações morais e econômicas dos videogames foram foco não somente de preocupação moral, mas também de estudos acadêmicos.

Mas, para Martínez (1994), nenhuma pesquisa científica criteriosa foi capaz de encontrar correlações significativas entre o uso de videogames, seja jogar ou meramente observar, e comportamento interpessoal agressivo de crianças. A autora explica que a violência nos jogos é vista como material lúdico, imitação da violência da vida real, porém diferente, pois permite ao usuário sair sempre vencedor e sentir-se poderoso. Defende ainda que os jogos eletrônicos possuem qualidades estimuladoras de habilidades cognitivas e psicológicas, para resolução de problemas ligados à escola:

... trata-se de uma narrativa, de um mundo fictício, semelhante ao desenho animado, mas movido, não por uma assistência passiva, mas pelas capacidades psicomotoras e cognitivas da criança, que além de coordenar-se motoramente, tem que aliar à sua motricidade o movimento das sutilezas de uma história... É realmente impressionante como a criança que joga VG tem de aguçar a sua percepção para captar inúmeros sinais no meio de cenas tão carregadas de detalhes, e isso envolve necessariamente a atenção e a tomada rápida de decisões, pois as



ações se passam vertiginosamente (Martínez, 1994, p. 59).

Karlsen (2015) também destaca que, após cinquenta anos e mais de 5000 estudos, ninguém conseguiu estabelecer uma conexão clara entre violência midiática e violência no público geral. Quanto a isso, Markey & Ferguson (2017) argumentam que crenças preexistentes levam a indústrias pseudocientíficas (tanto entre acadêmicos quanto entre defensores) que produzem dados falsos para alimentar medos e aumentar a chama do pânico moral. Deste modo, crenças sobre os perigos de jogos eletrônicos vieram antes, e então uma ciência social dúbia capitalizou nesses medos. No pânico moral, portanto, a opinião pública vem antes, e só então tipos específicos de respostas “científicas” são demandados, gerando uma grande quantidade de ciência ruim que repete os mesmos erros básicos de pesquisa, como definições pobres de violência, falta de padronização, falta de análise cuidadosa dos jogos e seu conteúdo, e falha no controle de outras variáveis em estudos correlacionais. Ainda segundo Markey & Ferguson (2017), é provável que mesmo o menor dos efeitos encontrado em alguns estudos que ligam jogos eletrônicos a formas brandas de agressão seja um tremendo exagero, quando consideramos o mundo real. Devido a inconsistências entre estudos, medidas dúbias de agressão, escolha pouco criteriosa dos jogos estudados, entre outras questões metodológicas, eles fornecem poucas informações sobre a relação entre os videogames e possíveis riscos à saúde pública.

Oliveira (1986) defende que a demonização dos fliperamas seria uma solução simplória para um problema complexo, que vai muito além deles. Culpar as casas de diversões eletrônicas pela evasão escolar e procurar exercer certa tutela sobre seus usuários, considerando-os incapazes para decidir sobre seus interesses, seria uma maneira de tentar isentar a escola de qualquer culpa, transferindo

um problema que está também dentro da sala de aula exclusivamente para fora dela.

Khaled Jr. (2018) tem opinião semelhante. Argumenta que presenciamos uma “criminalização cultural dos games”, um “processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais”, através da suposta conexão entre jogos eletrônicos e violência, difundida pela imprensa sensacionalista, recepcionada por grupos de pressão, superficialmente certificada por alguns pesquisadores, e usada por políticos para justificar censura cultural:

O medo provocado pelo pânico moral é completamente diferente do que nos é instintivo e em grande medida necessário. É um medo irracional, provocado por um discurso inflamado que não tem bases reais e faz com que as pessoas reajam de modo irrefletido diante de ameaças imaginárias. E o que é pior: estabelece bodes expiatórios que muitas vezes impedem que as efetivas causas por trás de problemas reais sejam adequadamente enfrentadas (Khaled Jr., 2018, p. 58).

Jogo digitais, como qualquer outro tipo de mídia, possuem aspectos problemáticos, e é importante que examinemos problemas reais, como discursos de ódio e estereótipos de gênero (Karlsen, 2015). Mas culpar os jogos eletrônicos pela violência entre crianças e jovens seria buscar um conveniente bode expiatório, diante da dificuldade que representa seu efetivo enfrentamento. Violência não deve ser entendida como um fator isolado da sociedade, mas sim como decorrente de aspectos não somente culturais, mas também sociais e econômicos, perpetuados inclusive pelos próprios cruzados morais. Mas, através da demonização, primeiro dos fliperamas, e atualmente dos jogos de consoles de videogames e computadores, a camada política passa a ilusão de que está combatendo o problema, enquanto questões cruciais, como o controle efetivo de armas de fogo, pobreza, doenças mentais e



disparidades educacionais, não são devidamente contempladas pelas políticas públicas.

Levando em conta que existem tão poucos dados científicos ligando jogos eletrônicos a atos de violência, qual seria a justificativa para a preocupação exagerada com eles? A resposta simples é medo. Quando a sociedade é tomada por um pânico moral, partes interessadas são pressionadas tanto a validar quanto a abordar esse medo. Isso inclui políticos, que angariam votos prometendo olhar seriamente para as questões morais; editores de canais de notícias, que se apoiam em manchetes sensacionalistas para atrair atenção; e até mesmo pesquisadores atrás de financiamento, prestígio profissional e cobertura jornalística. E, quanto mais extremas forem suas declarações, mais cobertura recebem. As ciências sociais, durante um pânico moral, passam a se comportar menos como uma ciência real e mais como um meio conveniente de se beneficiar das agendas sociais (Markey & Ferguson, 2017).

É importante reconhecer que o pânico moral não passa de uma abordagem irracional para um fenômeno observável e quantificável, que pode ser entendido separadamente de uma avaliação subjetiva. Ocorre quando o medo de um objeto ou atividade excede em muito a ameaça real colocada para a realidade (Markey & Ferguson, 2017). E o legado do medo dos efeitos das novas mídias é um temor enraizado não na ciência, mas geralmente nos pânico morais de indivíduos menos comprometidos em entender um fenômeno e mais comprometidos em detê-lo antes que seja totalmente compreendido (Bowman, 2016).

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, C. A.; FORD, C. M. Affect of the game player: Short term effects of highly and mildly aggressive video games. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 12, p. 390–402, 1987.
- ANDERSON, C. A.; MORROW, M. Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 21, p. 1020–1030, 1995.
- BALLARD, M. E.; WEIST, J. R. Mortal Kombat: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. **Journal of Applied Social Psychology**, 26, p. 717–730, 1996.
- BECKER, H. S. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- BOWMAN, N. D. The rise (and refinement) of moral panic. In: Kowert, R.; Quandt, T (Eds.). **The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games**. Routledge/Taylor & Francis Group, 2016. p. 22–38.
- BRAUN, C.; GIROUX, J. Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses. **Journal of Leisure Research**, 21, p. 92–105, 1989.
- BUCHMAN, D. D.; FUNK, J. B. Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. **Children Today**, 24, p. 12–16, 1996.
- CALVERT, S. L.; TAN, S. Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 15, p. 125–139, 1994.
- CARLSSON, U. Violence and Pornography in the Media: Public Views on the Influence Media Violence and Pornography Exert on Young People. **In the Service of Young People**, 2006, p. 288–305.



Centre for Leisure Research. **Playing the Machines: A Study of Leisure Behaviour**. Edimburgo: Citizens Advice Bureau, 1990.

COHEN, S. **Folk Devils and Moral Panics: Creation of Mods and Rockers**. New York: Routledge, 2002 [1972].

Control of Space Invaders and Other Electronic Games. **House of Commons Debate**, vol. 5, 20 de maio de 1981. Disponível em: http://hansard.millbanksystems.com/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other#S6CV0005P0_19810520_HOC_167. Acesso em fev. 2023.

COOPER, J.; MACKIE, D. Video games and aggression in children. **Journal of Applied Social Psychology**, 16, p. 726–744, 1986.

DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games**. Great Britain: Yellow Ant, 2010.

DROTNER, K. Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. **Paedagogica Historica**, 35, n. 3, 1999, p. 593-619.

EDELMAN, D. **A Community Relations Manual for the Coin-Operated Amusement Games Industry**. Chicago: Amusement and Vending Machine Distributors Association, 1982.

FERON, J. “Westchester Journal”. *The New York Times*, 21 jun. 1981, pg. 03. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1981/06/21/nyregion/westchester-journal-166113.html>. Acesso em fev. 2023.

FOULKES, G. Control of Space Invaders and other Electronic Games. **HC Deb**. 1981, vol. 5, cc. 287–291. Disponível em <https://api.parliament.uk/historic-hansard/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other>. Acesso em fev. 2023.

GAUNTLETT, D. **Moving Experiences: Understanding Television's Influences and Effects**. John Libbey, 1995.

GOODE, E., BEN-YEHUDA, N. Moral Panics: An Introduction. In: Chas Critcher (ed.), **Critical Readings: Moral Panics and the Media**. London: Open University Press, 2006, p. 50–59.

GRAHAM, J. **Amusement Machines: Dependency and Delinquency**. Home Office Research Study 101. High Holborn, UK: HMSO Publications, 1988.

GRIFFITHS, M. D. Friendship and social development in children and adolescents: The impact of electronic Technology. **Educational and Child Psychology**, vol. 14 (3), pp. 25-37, 1997.

HARVEY, D. **The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change**. Cambridge: Blackwell, 1990.

HODGES, J. A. Antagonism, Incorporated: Video Arcades and the Politics of Commercial Space. **Media Fields Journal**, 1 (8), 2014. Disponível em: <http://mediafieldsjournal.squarespace.com/storage/issue-9-playgrounds/james-hodges/Antagonism%20Inc.pdf>. Acesso em fev. 2023.

IRWIN, A. R.; GROSS, A. M. Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. **Journal of Family Violence**, 10, p. 337–350, 1995.

Juiz proíbe permanência de criança em local de jogo. **Folha de S. Paulo**, São José dos Campos, 7 de agosto de 1998. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/vale/vl07089807.htm>. Acesso em: 24 de abril de 2022.

KARLSEN, F. Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games. In: MORTENSEN, Torill Elvira; BROWN, Ashley ML; LINDEROTH, Jonas (eds.). **The**



Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments. Routledge, 2015, p. 15–32.

KHALED Jr., S. H. **Video Game e Violência:** cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Ed. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro: 2018.

KLEIN, M. H. The bite of Pac-Man. **The Journal of Psychohistory**, 11, p. 395–401, 1984.

KOCUREK, C. A. **Coin-Operated Americans:** Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

LIMA, D. O. **O jogo político no espaço público em São Paulo:** as estratégias de comunicação governamental e a opinião pública nas gestões municipais de Jânio Quadros (1986-1988) e Luiza Erundina (1989-1992). Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação da FGV/EAESP para obtenção de título de mestre em Administração Pública. São Paulo, 1997.

MARKEY, P. M.; FERGUSON, C. J. Teaching us to fear: The violent video game moral panic and the politics of game research. **American Journal of Play**, 10(1), 2017, p. 99–115.

MARTÍNEZ, V. C. V. **"Game over":** a criança no mundo do videogame. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação, 1994.

MEADES, A. The American Arcade Sanitization Crusade and the Amusement Arcade Action Group. In: JØGENSEN, K.; KARLSEN, F. (Eds.). **Transgression in games and play**. Cambridge: The MIT Press, 2018, p. 237–255.

MENDONÇA, R. S. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil.** Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, convênio entre o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia e a Universidade Federal do Rio de Janeiro / Escola de Comunicação, 2019.

OLIVEIRA, P. S. As casas de diversões eletrônicas. **Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 9, n. 55, p. 107–110, 1986.

Prefeitura de BOTUCATU. **Semanário Oficial**, 12 de fevereiro de 2004 - ANO XIII – 727.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 8.964 DE 6 DE SETEMBRO DE 1979.** Dispõe sobre a regulamentação das casas de diversões eletrônicas "fliperamas", definindo distâncias entre o local onde funcionem estes estabelecimentos e as escolas de 1º e 2º graus.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 9.906 DE 14 DE JUNHO DE 1985.** Dispõe sobre a concessão de alvará de funcionamento para casas de diversões eletrônicas ("Fliperamas") e altera a redação do art. 1º da Lei nº 8.964, de 06/09/1979.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 11 de junho de 1986. Disponível em: <<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=DCBB3BHLEEO65e8HJP5DVK1VLJ3>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 17 de julho de 1986. Disponível em: <<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=D3RS3TT3V1K5eEQIH3FI6NULFT>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 18 de julho de 1986. Disponível em:

<<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=ACUK0CJG234P9eCDN9M9475PVK4>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 16 de agosto de 1986. Disponível em:

<<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=0CHRD6PVA DADJe5JF35B0IKFG4K>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 13 de setembro de 1986. Disponível em:

<<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=201T1D2QED1ADe4JMDAECBDO0SN>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 10.557 DE 15 DE JUNHO DE 1988**. Dispõe sobre obrigatoriedade de instalação de anteparos fronteiros nos estabelecimentos que exploram jogos conhecidos como fliperamas, e da outras providencias.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 11.610 DE 13 DE JULHO DE 1994**. Dispõe sobre a concessão de alvará de funcionamento para casas de diversões eletrônicas (fliperamas) e altera a redação do art. 1º da lei nº 8964, de 6 de setembro de 1979, com redação dada pela lei nº 9906, de 14 de junho de 1985.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 13.885 DE 25 DE AGOSTO DE 2004**. Estabelece normas complementares ao Plano Diretor Estratégico, institui os Planos Regionais Estratégicos das Subprefeituras, dispõe sobre o parcelamento, disciplina e ordena o Uso e Ocupação do Solo do Município de São Paulo.

SCHUTTE, N. S.; MALOUFF, J. M.; POST-GORDEN, J. C.; RODASTA, A. L. Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. **Journal of Applied Social Psychology**, 18, p. 454-460, 1988.

SILVERN, S. B.; WILLIAMSON, P. A. The effects of video-game play on young children's aggression, fantasy and prosocial behavior. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 8, p. 453-462, 1987.

THE BATTLES for America's youth. **New York Times**, New York, 5 de janeiro de 1982. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1982/01/05/nyregion/the-battle-for-america-s-youth.html>. Acesso em: 12 de abril de 2022.

THOMPSON, K. **Moral Panics**. London and New York: Routledge, 1998.

Como citar este artigo:

VICENTE, Alexandre Meloni. Lugar de marginal? A cruzada moral dos anos 80-90 contra os fliperamas e sua influência na legislação de São Paulo. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, 2024.