



A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: O DIA QUE OS EUA COLOCARAM ANÚNCIOS DE CRIANÇAS DESAPARECIDAS EM FLIPERAMAS**THE HISTORY OF VIDEO GAMES: THE DAY THE USA PLACED MISSING CHILDREN ADS IN ARCADES.**APRILE, César Alexandre da Silva¹**RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo demonstrar a versatilidade do uso dos videogames como tecnologia benéfica e ferramenta de apoio às questões político-sociais. Ele se baseia em um segmento da “História dos Videogames”, no qual o Governo dos Estados Unidos utilizou ativamente fliperamas para divulgar fotos de crianças desaparecidas. O propósito era capitalizar uma tecnologia em ascensão que alcançava milhares de pessoas diariamente, principalmente crianças, com a intenção de conscientizá-las e, potencialmente, auxiliar na resolução de casos de desaparecimento. Além disso, será apresentado o resultado dessa ação por parte do governo norte-americano.

Palavras-chave: Jogos; Desaparecimento; EUA; FBI;

ABSTRACT

This article aims to demonstrate the versatility of using video games as beneficial technology and a tool to support socio-political issues. It is based on a segment of the “History of Video Games”, in which the United States government actively used arcades to disseminate photos of missing children. The purpose was to capitalize on the rising technology that reached thousands of people daily, especially children, with the intention of raising awareness and potentially assisting in solving missing persons cases. Additionally, the outcome of this action by the U.S. government will be presented.

Keywords: Games; Disappearance; USA; FBI;

¹ Pós-Graduação Latu Sensu em Psicopedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul, Graduação em História Licenciatura pela Universidade Cidade de São Paulo. E-mail de contato: cesaraprile18@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os videogames emergem como uma das formas de entretenimento mais populares globalmente, no entanto, seria simplista limitar sua utilidade apenas ao entretenimento. Os jogos evidenciam um potencial multifuncional que vai além do âmbito lúdico, destacando-se, por exemplo, em sua aplicação no campo educacional por meio de uma metodologia ativa conhecida como “gamificação”. Um exemplo notável é o jogo Spore, desenvolvido pela Maxis Software e distribuído pela Electronic Arts.

Esse jogo desempenha o papel de elucidar o processo fictício da origem da vida e do evolucionismo, abrangendo desde a fase celular até o período espacial. Embora o conteúdo do jogo seja fictício, ele se revela uma ferramenta que transcende o mero entretenimento. Quando utilizado de maneira apropriada, Spore pode ser incorporado às aulas de Ciências, conquistando a atenção dos alunos e oferecendo uma abordagem envolvente para o aprendizado. Este exemplo ilustra como os videogames, quando aplicados de maneira estratégica, têm o potencial de se transformar em recursos educacionais valiosos, aproveitando a motivação intrínseca que muitos jogadores têm em explorar, aprender e interagir.

Videogames podem desempenhar o papel de simuladores, como exemplificado pelo renomado Microsoft Flight Simulator, desenvolvido pela Asobo Studio e publicado pela Xbox Game Studios. Este jogo proporciona aos jogadores a experiência de assumir o comando de diversas aeronaves reais ao redor do mundo, destacando-se pela proposta clara de simulação de pilotagem, o que atrai a atenção de muitos jogadores. Essa capacidade de simulação oferece uma oportunidade prática para os entusiastas da aviação explorarem e aprimorarem suas habilidades de pilotagem em um ambiente virtual imersivo.

No entanto, os jogos também foram usados para uma finalidade peculiar: divulgar fotos de crianças desaparecidas. Por mais que pareça um

pouco sem sentido, essa função detém um impacto social importante, pois na prática essa abordagem impactou a conscientização sobre crianças desaparecidas e a cooperação entre a polícia e a comunidade, divulgando por meio de fliperamas fotos de crianças que estavam desaparecidas e até conseguiu algum resultado. No entanto, quais foram suas consequências? Por que a polícia dos EUA decidiu fazer isso?"

2.DISCUSSÃO

Os videogames conquistam a atenção das pessoas devido à sua capacidade singular de proporcionar entretenimento interativo, característica que os distingue de maneira significativa de formas mais tradicionais de mídia, como música ou cinema. Enquanto a música e o cinema são predominantemente experiências passivas, limitando-se à audição ou observação, os videogames oferecem uma participação ativa por parte do jogador. Esse envolvimento ativo possibilita que os jogadores influenciem e modelem o desenvolvimento da narrativa ou o progresso do jogo, conferindo uma dinâmica única e envolvente à experiência de entretenimento.

É intrigante observar como essa forma de entretenimento evoluiu ao longo do tempo, especialmente considerando o seu surgimento nos fliperamas, que eram estabelecimentos dedicados exclusivamente à experiência de jogos eletrônicos. Nestes locais, os jogadores tinham acesso a máquinas específicas que operavam jogos, proporcionando o já mencionado entretenimento interativo de maneira concentrada e social. Essa abordagem inovadora inaugurou uma nova era de diversão, onde a interação com a tecnologia se tornou uma parte essencial da experiência de entretenimento.

No passado, o acesso aos jogos eletrônicos era uma realidade distante para muitas pessoas. Possuir um console doméstico, como o Atari 2600, um

NES (Nintendo Entertainment System), Famicom (Family Computer System) ou qualquer outro videogame, representava um investimento considerável, tornando-se uma opção financeiramente inacessível para a maioria. Além disso, os próprios jogos eram onerosos, contribuindo para a exclusividade desse tipo de entretenimento.

Para superar essa barreira econômica, surgiram os fliperamas, oferecendo uma alternativa mais acessível para a interação com jogos eletrônicos. Geralmente, esse acesso era concedido mediante o pagamento de uma moeda (mais comum em países como os EUA) ou fichas (prática mais comum no Brasil), proporcionando uma “chance” de jogar por cada unidade inserida. Essa abordagem democratizadora permitiu que crianças, adolescentes e até mesmo adultos participassem desse universo de entretenimento, independentemente de suas condições financeiras.

O objetivo dos fliperamas, como vimos, era gerar entretenimento. Nessa época, era comum que pessoas de todas as idades alocassem parte de seu dinheiro para esse passatempo. O ato de jogar nas máquinas tornou-se uma forma prevalente de escapismo, oferecendo uma pausa descontraída sem preocupações com estudos, problemas familiares ou até mesmo as frustrações cotidianas que todos eventualmente enfrentam. Esse ambiente recreativo, muitas vezes desvinculado das pressões da vida diária, estabeleceu os fliperamas como espaços de lazer populares, onde as pessoas podiam se desconectar e se envolver em atividades lúdicas, criando uma cultura única ao redor desses estabelecimentos.

No contexto dos fliperamas, era frequente deparar-se com uma imagem do FBI (Federal Bureau of Investigation) acompanhada da mensagem impactante: 'Winners Don't Use Drugs', traduzindo para o português como “Vencedores não usam drogas”. Essas mensagens eram exibidas antes do início da gameplay, representando uma espécie de propaganda estatal que

buscava conscientizar os jogadores, em sua maioria crianças e adolescentes, sobre os perigos associados ao consumo de drogas.

É comum que o Estado se preocupe com a população em diversas esferas, como a criminal, sanitária, política e social, normalmente usando os meios disponíveis para conscientizar sobre algo, como neste caso, alertando sobre os malefícios das drogas, desde a dependência química até a possibilidade de morte.

O propósito dessas mensagens era claro: explorar o ambiente dos fliperamas, frequentados principalmente por jovens, como meio de transmitir uma significativa iniciativa de prevenção. Ao reforçar a ideia de que os vencedores optam por não usar drogas, as autoridades almejavam impactar positivamente o comportamento dos jogadores. A intenção era promover uma mensagem de saúde pública, incentivando escolhas mais saudáveis e cultivando uma atitude preventiva em relação ao uso de substâncias. Essa estratégia de incorporar mensagens educativas nos fliperamas reflete a compreensão da influência desses espaços na juventude e a busca por utilizar essa influência para promover comportamentos positivos.

Essa abordagem, embora excêntrica, destaca como os fliperamas transcenderam sua função inicial de meros locais de entretenimento, desempenhando também um papel significativo na disseminação de mensagens sociais. A integração de iniciativas de conscientização dentro do ambiente de jogos eletrônicos reflete a relevância atribuída à influência desses espaços na formação de atitudes e comportamentos, particularmente entre o público jovem. Esse reconhecimento da capacidade dos fliperamas de moldar perspectivas e valores ressalta a importância de utilizar esses espaços para promover mensagens construtivas e influenciar positivamente a comunidade de jogadores.

Nas décadas de 80 e 90, fliperamas eram frequentados por muitos jovens, e, infelizmente, alguns desses estabelecimentos eram utilizados por

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: O DIA QUE OS EUA COLOCARAM ANÚNCIOS DE CRIANÇAS DESAPARECIDAS EM FLIPERAMAS. AUTOR(A): APRILE, CÉSAR ALEXANDRE DA SILVA.

indivíduos de má índole para a prática de venda de entorpecentes. Essa realidade destaca a dualidade desses espaços, que, enquanto populares centros de entretenimento, também se tornaram alvo de atividades ilícitas. Essa situação evidencia os desafios enfrentados pelos gestores desses locais e a necessidade de abordagens integradas para garantir ambientes seguros e saudáveis para os frequentadores.

Contudo, nesse caso específico, parece que a polícia foi além da simples campanha de conscientização; ela optou por usar os fliperamas como meio de divulgar fotos de crianças desaparecidas no jogo de Fliperama "Mini Golf". Este jogo foi desenvolvido pela Sente Technologies, também conhecida como Bally Sente, Inc., uma renomada desenvolvedora de jogos para fliperamas. Essa decisão revela uma abordagem inovadora por parte das autoridades, aproveitando um meio popular de entretenimento para difundir informações importantes e mobilizar a comunidade em casos de desaparecimento:



1º Imagem: Foto de duas crianças desaparecidas que eram divulgadas no jogo "Mini Golf"

Ao observarmos a foto de duas jovens desaparecidas, Malinda Marie Smith e April Rose Yates, isso trouxe mais dúvidas do que respostas. Primeiramente, ao partir do ponto de vista do observador (jovens jogando em

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: O DIA QUE OS EUA COLOCARAM ANÚNCIOS DE CRIANÇAS DESAPARECIDAS EM FLIPERAMAS. AUTOR(A): APRILE, CÉSAR ALEXANDRE DA SILVA.

um fliperama), surge a dúvida sobre a veracidade da cena, uma vez que estamos falando de um fliperama, cujo objetivo é o entretenimento. A maioria das pessoas que está jogando, deparando-se com isso enquanto joga um jogo de golfe, geraria mais medo do que conscientização, podendo até ter um efeito negativo. Estamos falando de crianças e adolescentes, muitos dos quais podem não ter noção do que significa um caso de “pessoa desaparecida”.

A escolha do cenário, um fliperama onde o propósito principal é proporcionar diversão, levanta preocupações adicionais. A imagem projetada enquanto jovens jogam um jogo de golfe pode não apenas falhar em estimular a consciência sobre a gravidade de um desaparecimento, mas também gerar um impacto negativo.

A maioria das pessoas envolvidas nesse ambiente, especialmente crianças e adolescentes, poderia sentir mais temor do que uma compreensão efetiva, resultando até mesmo em efeitos adversos. Estamos lidando com um público que, em grande parte, pode não ter uma compreensão completa do que implica um caso de “pessoa desaparecida”.

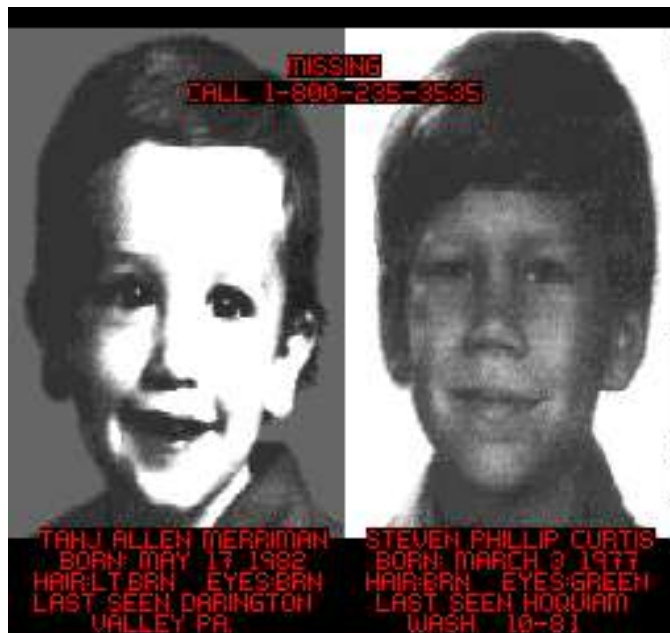
É pertinente considerar que nos anos 80, a maioria das pessoas não compreendia completamente a funcionalidade real dos jogos eletrônicos, especialmente o Estado, que por algum motivo optou por divulgar a foto de crianças desaparecidas em um jogo de golfe. Ao analisarmos as imagens de maneira detalhada, torna-se evidente que elas carecem de verdadeira informatividade. Apresentam breves descrições das crianças, fotos em preto e branco, acompanhadas da palavra “Missing” (Desaparecido) e um número de telefone.

Se a intenção das autoridades policiais era utilizar os fliperamas, locais frequentados majoritariamente por jovens, como meio para obter informações cruciais sobre o desaparecimento das crianças em questão, uma abordagem mais eficaz teria sido criar uma tela mais informativa em vez de expor uma cena perturbadora. Isso poderia ter sido feito de modo a evitar o desconforto

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: O DIA QUE OS EUA COLOCARAM ANÚNCIOS DE CRIANÇAS DESAPARECIDAS EM FLIPERAMAS. AUTOR(A): APRILE, CÉSAR ALEXANDRE DA SILVA.

gerado, especialmente em adultos, e, ao mesmo tempo, promover uma compreensão mais clara e direta do problema, incentivando uma participação mais proativa na busca por informações relevantes.

Em uma revisão do jogo “Mini Golf”, surgiram propagandas de mais crianças que estavam desaparecidas:



2º Imagem: Foto de duas crianças desaparecidas que eram divulgadas no jogo “Mini Golf”

No lançamento de Stompin’ (1986) da mesma empresa de Mini Golf, ocorreu de novo a divulgação de crianças desaparecidas:



3º Imagem: Foto de duas crianças desaparecidas que eram divulgadas no jogo “Mini Golf”

Ao examinarmos a mentalidade da época, deparamo-nos com jogos provenientes de uma empresa ainda menos reconhecida. Dentro desse cenário intrigante, a polícia dos Estados Unidos tomou uma decisão notável ao escolher divulgar fotos de “supostas” crianças desaparecidas, embasada na crença de que essa abordagem seria eficaz e poderia potencialmente gerar resultados tangíveis.

Essa iniciativa se destaca como um reflexo das percepções e estratégias da época, oferecendo uma visão mais aprofundada sobre as complexas interações entre entretenimento, tecnologia e questões sociais que moldaram esse período específico na história dos videogames e na aplicação policial.

Esse olhar mais abrangente lança luz sobre as motivações subjacentes e os desafios enfrentados pelas autoridades ao incorporar elementos de conscientização nos videogames, proporcionando uma compreensão mais completa das dinâmicas sociais e culturais da época.

Ao examinar de maneira mais aprofundada a tomada de decisão da polícia, torna-se essencial contemplar o contexto social e tecnológico da época,

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES: O DIA QUE OS EUA COLOCARAM ANÚNCIOS DE CRIANÇAS DESAPARECIDAS EM FLIPERAMAS. AUTOR(A): APRILE, CÉSAR ALEXANDRE DA SILVA.

bem como as motivações subjacentes à opção de empregar fliperamas como meio de divulgação. O papel desempenhado por Dennis Koble, um dos primeiros designers de operações coin-op da Atari, é crucial nesse processo.

Contratado como o quarto programador pela empresa em 1978, Koble também colaborou com a Sente. Sua participação como figura significativa na indústria dos videogames naquela época acrescenta camadas intrigantes à compreensão desse capítulo pouco conhecido da história.

Em 2017 em uma entrevista com Scott Stilphen, lhe foi perguntado:

Pergunta: Você se lembra de alguma coisa sobre as fotos digitalizadas de crianças desaparecidas em certos jogos de arcade da Sente e como a Sente as incluiu? Até agora só encontrei 2 jogos Sente (Mini Golf e Stompin') que os apresentavam durante o modo de atração. Mini Golf foi lançado em 1985 e Stompin' em 1986. Existem pelo menos 2 versões de Mini Golf, e ambas contêm fotos diferentes. Howard Delman não se lembra de nada sobre isso. Roger Hector apenas lembra que foi uma ideia que veio de fora de seu grupo de desenvolvimento e eles a implementaram. Lee Actor sente que durou pouco tempo, e chegou a notícia da empresa Bally de que eles estavam cooperando com o FBI e incluindo essas informações em alguns de seus jogos, mas que nenhum de seus jogos incluía as fotos.

Dennis Koble então respondeu:

Resposta: Sim, tenho algumas lembranças daqueles dias, mas depois de 30 anos não poderei garantir a veracidade dessas lembranças, é claro. Tenho uma lembrança um pouco diferente dessas fotos do FBI das outras pessoas a quem você perguntou. Eu era o programador do Mini Golf e, junto com Roger Hector, o designer principal do jogo. Foi principalmente ideia e criação minha com Roger no papel de excelente artista e colaborador. Perto do final da criação do jogo, lembro-me de alguém (não me lembro quem) sugerindo que implementássemos o recurso de crianças desaparecidas. Embora o jogo estivesse "terminado" naquele ponto, lembro-me de adicionar o recurso controlado por switch a uma revisão das ROMs. O código era muito simples e consistia em um cronômetro, uma verificação se o recurso estava habilitado através das opções de bordo e a exibição de uma tela estática mostrando as crianças.

A opção ativar / desativar é o motivo pelo qual às vezes você "vê" o recurso e às vezes não, dependendo do conhecimento técnico do operador e se ele deseja ativar o recurso ou não. Não me lembro do estado padrão do switch enviado de fábrica.

O principal motivo pelo qual você não vê nenhuma atualização ao longo do tempo no recurso infantil tem mais a ver com a economia de como os jogos sente foram vendidos em comparação com outras empresas de fliperama. Se você se lembra, a Sente promoveu o "Sistema Sente", o que significava que em vez de vender um novo console (e gráficos, controles associados etc.) por vários milhares de dólares na época, o sistema Sente era baseado em um conceito modular. A abordagem modular significou que vendemos aos operadores um console completo com jogo apenas uma vez e, posteriormente, vendemos "kits" que consistiam em uma nova placa-mãe (ou talvez fossem apenas ROMS?), novos painéis de controle com novos controles e arte, e um painel de arte superior (acima do monitor) por algumas centenas de dólares.

Como você pode ver, isso significou uma enorme economia para os operadores, pois eles não tiveram que pagar por um gabinete totalmente novo, uma nova fonte de alimentação, novos alto-falantes etc. Isso também reduziu os custos de envio e manuseio ao instalar um novo jogo.

A desvantagem, claro, era que não havia muito incentivo para produzir atualizações de jogos, uma vez que a receita total de cada novo jogo não era tão grande quanto a dos métodos tradicionais. Então... não há novas crianças no jogo ao longo do tempo. Espero que isso responda às suas perguntas, mas lembre-se de que minha memória pode estar com defeito em quem programou o recurso. São apenas minhas melhores lembranças sobre o assunto.

O interessante na resposta de Dennis é que ele não se concentrou tanto em responder à questão sobre a foto das crianças, mas direcionou a conversa para os detalhes técnicos dos jogos, como se evitasse falar sobre aquele assunto específico. Foi então que houve uma certa persistência por parte do entrevistador nessa questão, desta vez formulando uma pergunta mais específica:

Pergunta: Você concorda que isso provavelmente foi algo que o FBI abordou Bally? O envolvimento do FBI na indústria de fliperamas alguns anos depois (com os anúncios antidrogas PSA) é mais conhecido e, em menor grau, os anúncios de reciclagem. Mas os anúncios de Crianças Desaparecidas estão em grande parte esquecidos neste momento.

Parece que a Hide And Seek Foundation mencionada nos anúncios não existe mais. Em 2002, uma fundação de nome semelhante, a Hide 'N Seek Children's Foundation, ou Hide & Seek Foundation, foi iniciada para promover a paternidade responsável. Em 2010, juntou-se à Proactive SEO Solutions para conscientizar a pesquisa sobre doenças lisossômicas.

Quanto às 6 crianças apresentadas no Mini Golf e Stompin' anúncios, o único que pude verificar online foi Tahj Allen Merriman.

Dennis novamente dá uma resposta vaga:

Resposta: Eu realmente não sei quem iniciou o projeto das crianças desaparecidas, mas parece que o FBI o solicitou. Você deve se lembrar, porém, que a Sente era uma empresa muito pequena e eu ficaria um pouco surpreso se o FBI soubesse de nós diretamente. Talvez eles tenham abordado Bally? E então talvez a solicitação e os materiais tenham sido filtrados para nós? Realmente não poderia dizer.

O entrevistador tentou persistir em descobrir mais sobre as crianças e como esse material chegou aos jogos, mas Dennis evitava responder a esse tipo de pergunta, sugerindo que talvez Roger Hector (outro funcionário da Sente) pudesse esclarecer melhor esse assunto.

Pois bem, a partir dessas respostas, emergem duas linhas de pensamento: ou os ex-funcionários da Sente não tinham conhecimento das fotos de crianças desaparecidas em seus jogos, ou estavam agindo como se não soubessem por motivos legais, possivelmente evitando qualquer problema que pudesse surgir.

Pode ter sido estabelecido algum acordo entre a empresa e o governo, considerando que, como observamos, o FBI já havia introduzido propaganda anti-drogas em jogos. Portanto, não seria surpreendente imaginar que fotos de crianças desaparecidas foram incluídas com o propósito de auxiliar nas investigações.

A questão central aqui é determinar se as supostas crianças realmente existiram e, se existiram, qual foi o destino delas. Apresentam-se seis nomes: Malinda Marie Smith, April Rose Yates, Tahj Allen Merriman, Stephen Phillip Curtis, Daniel Godfrey Owens e Charles Brandon Morris. A partir do caso de April Rose Yates, é razoável concluir que as demais cinco crianças são casos

reais. No entanto, a escassez de informações disponíveis na internet sobre o destino dessas crianças aumenta o mistério em torno do episódio

Assim, de acordo com o jornal “The Morning Call” do dia 28 de julho de 1985, April Rose Yates é, de fato, uma criança desaparecida, cuja descrição coincide com a imagem apresentada no jogo “Mini Golf”. O jornal relata que ela foi sequestrada por seu pai: “Acredita-se que tenha sido tirada por seu pai não custodial.”(THE MORNING CALL, 1985).

Portanto, com base no caso de April Rose Yates, podemos inferir que os outros cinco casos envolvendo crianças são situações reais. No entanto, existem poucas informações disponíveis na internet sobre o destino dessas crianças. O único desfecho relatado entre as crianças é o caso de Tahj Allen Merriman, que foi prontamente esclarecido. Ao que tudo indica, tratou-se de um sequestro envolvendo membros de sua própria família, e ele foi encontrado em segurança por volta do dia 12 de julho de 1985, no estado da Geórgia. Conforme reportado pelo Beaver County Times, foi nessa data que a mãe de Tahj foi detida em relação ao sequestro.

Um usuário de do Fórum “Atari Age” chamado de “scotty”, fez uma pesquisa sobre “Stephen Phillip Curtis” e segundo ele:

“Eu sempre gostei de tentar localizar pessoas. Não para perseguir ou algo do tipo, mas eu aprecio o desafio. Dito isso, eu simplesmente me recuso a pagar por qualquer serviço profissional na internet. Eu me baseio apenas em registros públicos que são gratuitos e abertos ao público. Dito isso, posso dizer que estou razoavelmente certo (não 100%, mas bem próximo) de que encontrei o Sr. Curtis vivo e bem, morando a uma curta distância da cidade onde foi visto pela última vez nos anos 80. A idade é 100%, no entanto, não consegui verificar a data de nascimento, o que teria feito ser uma correspondência de 100%. De qualquer forma, aqui está o que encontrei. Os endereços foram bloqueados por questões de privacidade.”(SCOTTY, 2019)

Em outras palavras, talvez Stephen Phillip Curtis, uma das crianças desaparecidas, realmente tenha sido resgatado, mas das seis, o único caso do qual temos uma conclusão é o de Tahj Allen Merriman. Devemos lembrar que nos Estados Unidos, a forma de divulgar o desaparecimento de pessoas pode

ser um tanto diferente, chegando até mesmo a ser feita em caixas de leite (algo que pode ser notado em filmes e desenhos norte-americanos, tornando-se até mesmo uma questão cultural).

Entretanto, é crucial acentuar que o tema das pessoas desaparecidas é extremamente delicado, principalmente devido ao fato de que milhares de pessoas desaparecem anualmente em todo o mundo. No Brasil, segundo dados do estudo “Mapa dos Desaparecidos no Brasil”, divulgados pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, de 2019 a 2021, mais de 200 mil pessoas desapareceram, resultando em uma média de 183 desaparecimentos por dia.

Em relação aos Estados Unidos, de acordo com os dados do National Missing and Unidentified Persons (NamUS), com suporte do Departamento de Justiça dos EUA, em média, 600 mil pessoas desaparecem anualmente. No entanto, cerca de 4,4 mil corpos são identificados e recuperados.

Muitos desses desaparecidos nunca são encontrados, tornando este um dos crimes mais difíceis de serem solucionados, devido a uma infinidade de fatores que levam ao desaparecimento de uma pessoa, variando conforme a idade. Em outras palavras, trata-se de um problema de segurança nacional realmente importante, e a decisão do FBI ou de algum órgão de segurança dos Estados Unidos de utilizar Fliperamas como uma forma de lidar com esses casos pode ser compreendida teoricamente. No entanto, quando passamos da teoria para a prática, percebemos que ela foi mal executada.

Considerando que, nos Estados Unidos, a divulgação de desaparecimentos é um tanto diferente como dito anteriormente, chegando a incluir até mesmo fotos em caixas de leite e até histórias em quadrinhos, a iniciativa de utilizar fliperamas para esse propósito pode ter sido uma tentativa inovadora.

No entanto, como destacado anteriormente, a falta de informações cruciais e a ausência de uma estratégia eficaz de atualização e

acompanhamento tornaram essa abordagem falha e pouco impactante na resolução desses casos delicados.

O primeiro problema, como mencionado anteriormente, reside na falta de informação. Quando as imagens das crianças foram amplamente divulgadas na Internet, especialmente em fóruns como o Reddit, a reação predominante foi de confusão, afetando inclusive os norte-americanos que já estavam acostumados com diversas formas de divulgação de pessoas desaparecidas. Críticas profundas foram direcionadas não apenas à qualidade questionável das imagens, originadas de fliperamas de 8 bits e 16 bits, mas também à notável ausência de informações detalhadas.

A falta de dados essenciais sobre as crianças, tais como seus nomes completos, idades, locais de desaparecimento, ou quaisquer atualizações sobre seus status, acabou trazendo mais dúvidas do que resposta. É importante notar que a atualização de uma máquina de fliperama não era uma tarefa difícil, indicando a falta de conhecimento por parte das entidades governamentais sobre a funcionalidade dessas máquinas. Isso sugere que estavam mais preocupadas em diversificar a forma de divulgação do que em criar uma fórmula eficaz.

Além disso, a qualidade das imagens, fortemente influenciada pelas limitações tecnológicas da época dos fliperamas, gerou debates sobre a eficácia dessa forma de divulgação. A falta de nitidez nas fotos e a impossibilidade de fornecer detalhes claros sobre as crianças prejudicaram a potencial utilidade da iniciativa. A discussão não se limitou apenas à estética das imagens, mas estendeu-se à própria concepção da estratégia de utilização de fliperamas como meio eficaz de comunicação em casos tão sensíveis como desaparecimentos infantis.

Isso evidencia claramente o potencial deste meio de divulgação, que, de fato, capturou a atenção dos usuários dos fóruns. No entanto, sua execução

foi insuficiente, perdendo uma oportunidade valiosa de servir como meio eficaz para relatar o desaparecimento de pessoas, incluindo crianças.

Vale ressaltar que, de acordo com a organização Child Find of America, apenas nos Estados Unidos, aproximadamente 2,3 mil crianças desaparecem diariamente em todo o mundo. Essa estatística alarmante, como mencionado anteriormente, destaca a necessidade premente de encontrar meios verdadeiramente eficazes para identificar e localizar pessoas desaparecidas, preferencialmente em condições seguras.

É importante observar que, embora alguns casos, como o do jovem Tahj Allen Merriman, tenham tido algum desfecho, a grande maioria permanece sem informações. Isso demonstra a importância de buscar soluções eficazes para lidar com a complexidade dos motivos que levam alguém a desaparecer.

Esses motivos incluem sequestros, acidentes, associação a organizações criminosas (um fenômeno comum nos Estados Unidos e no Brasil), o simples ato de se perder de casa ou a decisão de um jovem de fugir e não retornar, motivado por razões específicas. Essa variedade de circunstâncias destaca a complexidade e diversidade dos casos de desaparecimento, exigindo abordagens igualmente diversas e adaptáveis por parte das autoridades e organizações envolvidas na busca e prevenção dessas situações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desaparecimento de pessoas é uma realidade impactante que afeta a vida de milhares de indivíduos a cada ano, causando traumas tanto para as vítimas quanto para seus familiares e amigos. Ao abordar essa situação, especialmente no que diz respeito à divulgação de pessoas desaparecidas, é fundamental considerar a eficácia dos meios de comunicação utilizados.

Depender unicamente da boa intenção, sem resultados tangíveis, é equivalente a nada. Como reza a expressão popular, “De boas intenções, o inferno está cheio”. Esse princípio é particularmente relevante quando se trata do papel do Estado, que tem a responsabilidade de zelar pela segurança nacional. Cabe a ele desenvolver e implementar um plano de divulgação eficaz, visando resultados concretos e evitando ações que possam gerar pânico generalizado em comunidades locais.

É por esse motivo que este trecho da “História dos Videogames” relata o dia em que os Estados Unidos tentaram promover uma lista de desaparecidos, resultando em um dos episódios mais misteriosos da história dos jogos. Esta iniciativa, embora movida pela intenção de auxiliar, acabou revelando desafios significativos na execução prática, levantando questões sobre a abordagem adequada para lidar com casos tão sensíveis como os desaparecimentos.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

CASTRO, Arlaine. **FLÓRIDA REGISTRA ALTO ÍNDICE DE DESAPARECIMENTO E SEQUESTRO INFANTIL; BRASILEIRA FAZ ALERTA.** Gazeta Brazilian News, 2022. Disponível em: <https://www.gazetanews.com/noticias/florida/2022/01/443702-florida-registra-alto-indice-de-desaparecimento-e-sequestro-infantil-brasileira-faz-alerta.html> Acesso em: 22 de novembro de 2023

COINOPPER. **Sente missing kids photos.** Museum of the Game Forums, 2017. Disponível em: <https://forums.arcade-museum.com/threads/sente-missing-kids-photos.403969/> Acesso em: 22 de novembro de 2023

CRUZ, Elaine Patrícia. **Fórum de Segurança: 183 pessoas desaparecem por dia no Brasil.** Agência Brasil, 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2023-05/forum-de-seguranca-183-pessoas-desparecem-por-dia-no-brasil> Acesso em: 22 de novembro de 2023

HUTCHINSON, Sean. **How the F.B.I. Made 'Winners Don't Use Drugs' the Arcade Motto of the '90s.** Inverse, 2015. Disponível em:

<https://www.inverse.com/article/5193-how-the-f-b-i-made-winners-don-t-use-drugs-the-arcade-motto-of-the-90s> Acesso em: 22 de novembro de 2023

OLIVEIRA, A. G. DE; VIEIRA, R. F. VOLTA VEM VIVER OUTRA VEZ AO MEU LADO: ANÁLISE DOS IMPACTOS PSICOLÓGICOS VIVENCIADOS POR FAMILIARES DE PESSOAS DESAPARECIDAS. **Pretextos - Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas**, v. 2, n. 3, p. 326 - 344, 28 fev. 2017.

OLIVEIRA, Dijaci David de. **O desaparecimento de pessoas no Brasil**. Editora Cênone, 31 outubro 2013.

STILPHEN, Scott. **Dennis Koble interview**. Atari Compendium, 2017. Disponível em: https://www.ataricompendium.com/archives/interviews/dennis_koble/interview_dennis_koble.html Acesso em: 22 de novembro de 2023

THUNDERFIST. **Bally Sente missing children files**. Atari Age, 2013. Disponível em: <https://forums.atariage.com/topic/216940-bally-sente-missing-children-files/> Acesso em: 22 de novembro de 2023