

Estilo *Doom*: a polêmica dos videogames violentos

Doom style: the violent video games controversy

Rodrigo Lemos Simões*

Resumo

Este artigo discute, sob a lente dos estudos culturais, a forma com que a imprensa brasileira construiu diferentes narrativas a respeito dos jogos eletrônicos, dos seus jogadores e da relação destes com determinadas práticas de violência. Aborda as transformações ocorridas neste universo e a sua popularização em meio a um novo modelo de informação/educação midiática, resultado do desenvolvimento de novas tecnologias que, a partir da década de 1990, passaram a reorientar aspectos da cultura em nível global, contribuindo na formação de novas subjetividades. Ao término do estudo demonstramos serem equivocadas as análises que buscam reduzir determinados episódios da violência aos artefatos da cultura e suas práticas.

Palavras-chave

Artefatos culturais. Jogos eletrônicos. Tecnologia. Violência. Informação

Abstract

This article seeks to discuss, under the view of cultural studies, the way in which the Brazilian press constructed different narratives on video games, their players and their relationships with certain practices of violence. It addresses the transformations that have occurred in that universe and its popularization in the midst of a new model of information and media education, result of the development of new technologies that since the 1990s started to reorient aspects of culture on a global level, contributing to the formation of new subjectivities. In the conclusion of the study, we demonstrate that are misleading the analysis which seek to reduce certain episodes of violence to the artifacts of culture and its practices.

Keywords

Cultural artifacts. Video games. Technology. Violence. Information.

* Universidade Luterana do Brasil (ULBRA).

Com efeito, aqui como em outros lugares, na nossa vida banal e quotidiana, vamos do tempo extenso da história ao tempo intensivo de uma instantaneidade sem história, permitida pelas tecnologias do momento. (VIRILIO, 1990, p. 45, tradução nossa).¹

Introdução

O crescente interesse da pesquisa acadêmica pelos jogos eletrônicos tem demonstrado que eles são muito mais do que meros passatempos. Além de estarem diretamente ligados ao mundo do entretenimento, estes jogos relacionam-se a uma diversificada gama de situações que movimentam desde a bilionária indústria cultural em nível mundial, até a opinião de diferentes setores da sociedade a respeito das suas “reais” virtudes ou dos “supostos” problemas por eles causados. Enquanto artefatos da cultura, os jogos eletrônicos, independentemente da plataforma onde são utilizados, também atuam na formação de subjetividades, produzindo discursos e representações que ensinam modos de ser e viver no mundo contemporâneo.

Tal qual o *Walkman* analisado por Du Gay e outros pesquisadores² (1997), os jogos eletrônicos, ou videogames como ficaram popularmente conhecidos no Brasil, são artefatos culturais que ganharam notoriedade mundial a partir da década de 1970, através dos pequenos consoles de uso residencial, equipados com cartuchos de fácil instalação e grande variedade de jogos. São artefatos culturais porque:

[...] o constituímos como um objeto significativo. Podemos pensá-lo, imaginá-lo, falar sobre ele. É cultural porque se conecta com um conjunto particular de práticas sociais, específicas da nossa cultura e modo de vida. É cultural porque é associado com certos tipos de pessoas [...] e certos lugares [...] – porque adquiriu um perfil social ou identidade. É também cultural porque frequentemente aparece e é representado em nossas linguagens visuais e meios de comunicação (DU GAY et al., 1997, p. 4, tradução nossa).³

¹ “En efecto, aquí como en otros lugares, en nuestra vida banal y cotidiana, pasamos del tiempo extensivo de la historia al tiempo intensivo de una instantaneidad sin historia, permitido por las tecnologías del momento.”

² Paul Du Gay, Stuart Hall, Linda James, Hugh MacKay e Keith Negus.

³ “[...] we have constituted it as a meaningful object. We can talk, think about and imagine it. It is also cultural because it connects with a distinct set of social practices (like listening to music while travelling on the train or the underground, for example) which are specific to our culture or way of life. It is cultural because it is associated with certain kinds of people (young people, for example, or music-lovers); with certain places (the city, the open air, walking around a museum) – because it has been given or acquired a social profile or identity. It is also cultural because it frequently appears in and is represented within our visual languages and media of communication.”

No Brasil, foi na década de 1980 que os videogames se popularizaram. Segundo Chiado (2016, p. 74), “A nova febre que atingia as cidades brasileiras contagiava. As festas de fim de ano chegavam e os jornais chamavam o Natal de 83 de o Natal dos Videojogos”. Neste mesmo ano de 1983, a empresa brasileira Gradiente adquiriu os direitos para produzir o já famoso *Atari* no país. Cabe lembrar que, durante a ditadura civil-militar, foram impostas restrições em relação à importação de mercadorias, entre elas os aparelhos eletrônicos e de informática. Tal fato favorecia a reserva de mercado nestes setores, o que no caso dos videogames, fez com que surgissem alternativas nacionais compatíveis com os consoles estrangeiros.

A década de 1980 também foi marcada pela consolidação das culturas juvenis, na qual o incremento da produção cultural em nível mundial voltada para este público exerceu um forte papel na produção das subjetividades. Segundo Bonfim e Percinio (2015) foi neste período que, no Brasil, a “música, o estilo, as preferências, a moda jovem – a cultura pop – passaram a frequentar de maneira mais preponderante os veículos de comunicação, em emissoras de rádio FM, revistas, jornais e na televisão” (BONFIM; PERCINIO, 2015, p. 89). A criação e o consumo de produtos *teen* expandiu-se e, do cinema à literatura, contar as experiências das crianças e dos adolescentes tornou-se bastante rentável. Na televisão, *cada vez mais colorida*, os cenários da guerra, nem sempre fria, disputavam espaço com os videoclipes dos canais especializados no público jovem. Agora, parte do tempo de uso dos televisores tinha que ser reservado também para um novo artefato, o videogame, que igualmente se colocava como um importante elemento cultural do período.

A evolução dos jogos eletrônicos no início da década de 1990, através da aplicação e do aperfeiçoamento dos gráficos *3D*, consolidou o formato dos jogos em primeira pessoa. Ao contrário dos jogos anteriores desenvolvidos em telas planas, onde os personagens não podiam percorrer o cenário livremente, os jogos *3D* representaram uma grande mudança nas formas de jogar, elevando o nível de interação e a sensação de realidade. Neste contexto ganha notoriedade um gênero de jogo conhecido como *FSP (first-person shooter)*, são os jogos de tiro em primeira pessoa.

A perspectiva da primeira pessoa nos jogos eletrônicos não se restringe aos jogos de tiros. Outros jogos, como os simuladores de voo ou que reproduzem a cabine de carros de corrida, também podem fazer parte desta categoria. Contudo, a partir

dos anos de 1990, com a evolução da tecnologia 3D, ganham evidência os jogos *FSP*, ou seja, aqueles que, em situações de combate, o jogador e o personagem têm o mesmo ponto de vista em relação ao ambiente. Estes jogos também ficaram conhecidos como “estilo *Doom*”, devido ao sucesso do jogo de mesmo nome desenvolvido no ano de 1993 pela *id Software*, uma empresa estadunidense que atua no ramo do desenvolvimento de jogos para computador. *Doom* não foi o primeiro jogo *FSP* no mercado; no ano anterior ao seu desenvolvimento, a mesma empresa já havia lançado o *Wolfenstein 3D*, considerado o precursor dos jogos *FSP* para computador. Porém, foi *Doom* quem melhor traduziu o estilo. Naquela época, *FSP* e *Doom* se tornaram sinônimos. Conforme Rodrigues, Lopes e Mustaro (2007):

Em 1991, a *id Software* criou um engine 3D para jogos, que foi responsável pelos primeiros jogos de tiro em primeira pessoa. Em 1992, a *id Software* lançou *Wolfenstein 3D*, o primeiro bem-sucedido jogo em 3D de tiro em primeira pessoa. O próximo título da empresa, *DOOM*, de 1993, utilizava um novo engine, com gráficos mais avançados e possuía versão multiplayer, com modo cooperativo. Pela primeira vez, surgia o death match (todos os jogadores lutam entre si) e a possibilidade de os próprios jogadores poderem criar expansões personalizadas para o jogo. O termo death match se tornou popular no mundo dos jogos, em especial nos jogos de tiro (RODRIGUES; LOPES; MUSTARO, 2007, p. 6).

Inovador e ao mesmo tempo controverso, *Doom* suscitou o interesse e a desconfiança dos setores mais conservadores da sociedade estadunidense, e o debate sobre o seu estilo de violência explícita ganhou espaço na mídia, despertando interesse nos meios político, médico, religioso e educacional. Não demorou para que a polêmica tomasse conta dos jornais e revistas de vários países. Devido ao realismo das suas cenas de combate, ainda incipientes em jogos eletrônicos que passavam a empregar a tecnologia 3D, *Doom* passou a ser associado a práticas violentas, sendo por muitos considerado como um verdadeiro simulador de tiro para possíveis atentados e massacres com armas de fogo fora do ambiente virtual. Este tipo de interpretação feita sobre os jogos eletrônicos não ficou restrita à sociedade norte americana, podendo ser identificadas representações semelhantes sendo feitas sobre os videogames em outros países, inclusive no Brasil. Guardadas ou não as características de cada situação e contexto, tornaram-se relativamente comuns as relações feitas pela imprensa entre videogames e episódios pontuais de violência.

Tendo em vista tais situações, buscamos compreender, através da análise da literatura específica sobre o tema, como os pesquisadores de diferentes áreas vêm examinando o fenômeno dos jogos eletrônicos nos últimos anos. Além disso, através

de exemplos retirados de matérias jornalísticas, abordaremos algumas das relações feitas entre os jogos eletrônicos e a violência no Brasil. Interessa-nos analisar e compreender, sob a lente dos estudos culturais, de que forma a imprensa brasileira construiu diferentes narrativas a respeito dos jogos eletrônicos, dos jogadores e da relação destes com determinadas práticas de violência. Para isso, faz-se necessário investigarmos, ainda que rapidamente, as transformações ocorridas no cenário dos jogos eletrônicos e a sua popularização ao longo das últimas décadas. Da mesma forma, buscamos compreender como isto se relaciona a um novo modelo de informação/educação midiática, resultado do desenvolvimento de novas tecnologias que passam a ser associadas à área da informação, e que, a partir da década de 1990, momento em que alguns autores identificam mudanças significativas capazes de reorientar aspectos da cultura em nível global, passam a contribuir decisivamente nas formas com que as pessoas compreendem e dão significado ao mundo e a si mesmas.

De toda a sorte, buscamos ao término do estudo demonstrar serem equivocadas aquelas análises que buscam reduzir determinados episódios da violência aos artefatos da cultura e suas práticas, neste caso, os jogos eletrônicos. Assim como as revistas em quadrinhos, os filmes e as músicas, entre outros artefatos, os videogames devem ser analisados e compreendidos levando-se em consideração toda uma série de elementos de ordem contextual que participam e contribuem na construção de diferentes representações feitas ao seu respeito, seja em relação ao seu conteúdo quanto a sua prática.

Catarse ou cognições violentas?

A produção científica a respeito dos jogos eletrônicos desenvolvida em diferentes países revela o quão profícuo se tornou este campo de pesquisa. Nas mais diversas áreas do conhecimento, e dando ênfase a diferentes aspectos da sua produção e do seu uso, os estudos sobre videogames vêm se multiplicando, revelando distintas possibilidades de compreensão deste fenômeno da cultura global. Portanto, interessa-nos, neste momento, identificar algumas das análises realizadas no Brasil, sobre os jogos eletrônicos, especialmente aquelas que envolvem a temática da violência em seu escopo.

Neste sentido, destacam-se os trabalhos realizados por Lynn Alves que, com vasta experiência na pesquisa sobre a educação e os jogos digitais, também tem se

debruçado sobre a temática desde a sua tese intitulada *Game over: jogos eletrônicos e violência* (2004). Nela, a autora aborda aspectos da “influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações em um comportamento violento, que supostamente poderia refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola” (ALVES, 2004, p. 8). O seu estudo aponta a utilização dos jogos eletrônicos no ambiente escolar como positiva, uma vez que eles, a partir de “diferentes narrativas e conteúdos atuam na Zona de Desenvolvimento Proximal dos sujeitos, de forma lúdica, prazerosa e atrativa.” (ALVES, 2004, p. 190).

Igor Lemos, no trabalho *Representações Sociais da violência contida nos jogos eletrônicos* (2011), desenvolve sua investigação a partir da análise dos conteúdos das sinopses dos jogos, do perfil dos usuários e da compreensão que estes fazem a respeito da violência e da relação desta com comportamentos violentos. Em seu texto, Lemos pondera que a violência não é elemento de destaque nas falas dos jogadores, mas, sim, uma “possibilidade de catarse, aprendizagem, diversão e integração social.” (LEMOS, 2011, p. 8).

No trabalho intitulado *Jogando com as máquinas: relação entre videogames violentos e cognições agressivas*, Esther Santos et al. (2015) analisam tal relação a partir dos “hábitos de jogo e das características sócio demográficas” dos participantes (SANTOS et al., 2015, p. 246). Conclui, ao término do estudo, que não há relação entre a preferência por jogos de conteúdo violento e as cognições agressivas.

Diego Fernandes et al., no texto *Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral* (2017), abordam a questão da violência contida nos videogames e a sua relação com o desenvolvimento moral de crianças e adolescentes. Durante a pesquisa, pautada pela análise dos resultados de trabalhos anteriores sobre jogos eletrônicos comerciais, constataram que “não se encontraram indícios teóricos de que qualquer jogo, eletrônico ou não, seja objeto suficiente para levar o jogador a atos violentos na vida real” (FERNANDES et al., 2017, p. 94), sendo o grau do desafio a justificativa recorrente em relação a escolha do jogo.

Diferentemente disso, na revisão de literatura realizada por Stroppa, Gomes e Loureço, intitulada *Video-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura* (2017), buscou-se compreender a evolução dos trabalhos desenvolvidos a respeito do tema, dando enfoque na relação entre os videogames violentos e a agressividade/violência dos jogadores. A partir da análise de artigos publicados em diferentes bases de dados, e indo ao encontro de outros

trabalhos que versam sobre a mesma temática, identificou-se a existência daquilo que chamaram de “uma relação clara e forte entre os jogos violentos de vídeo game e o aumento de comportamentos e cognições agressivas, assim como a redução da empatia e dos comportamentos pró-sociais” (STROPPIA; GOMES; LOURENÇO, 2017, p. 1027).

Além das pesquisas em educação e psicologia, outros locais também demonstram interesse na relação feita entre jogos eletrônicos e violência, entre eles estão alguns trabalhos desenvolvidos nas áreas de Comunicação e Sociologia. Em meio às diferentes abordagens sobre a temática, destaca-se a pesquisa feita por Jander Zanerato sobre *Os simulacros de guerra no videogame Battlefield 3: a violência como forma virtual de entretenimento* (2014), na qual o autor busca compreender processos e efeitos da imersão dos jogadores em um ambiente virtual marcado pelo alto nível de realismo visual. Segundo Zanerato, neste tipo de jogo pode-se verificar certas ambiguidades uma vez que, apesar dos jogos de guerra multiplayer online, como é o caso do *Battlefield 3*, contribuírem para a sociabilidade das pessoas, há neles “uma banalização da violência e, matar e morrer nesses ambientes de guerras simulados tornou-se entretenimento” (ZANERATO, 2014, p. 115).

O trabalho de Jair Neto, intitulado *Fúria assassina e carnificina: a experiência lúdica da violência no Grand Theft Auto* (2014), chama a atenção não apenas pelo impacto que o título causa ao leitor, mas também pelo fato de que, segundo o autor, a experiência do poder em um mundo extraordinário está associada aos sentimentos de empoderamento e liberdade, e neste caso, “os jogadores ressignificam o sentido imoral e assustador de seus atos de violência para sentidos prazerosos, lúdicos e cômicos” (NETO, 2014, p. 7). Em última instância, o jogo representa os desejos e as necessidades dos jogadores que, ao interpretar e reinterpretar as diferentes situações colocadas no mundo virtual, buscam também superar desafios reais do mundo contemporâneo.

Um novo modelo de lazer doméstico

Passamos agora para a análise de matérias jornalísticas a respeito dos videogames. Neste sentido, observa-se que, ao longo do tempo, o discurso sobre os jogos eletrônicos foi sendo construído pela imprensa nacional, por intermédio dos diferentes veículos das grandes redes de comunicação do país, levando-se em

consideração diversos aspectos relacionados ao seu uso. A revista *Ciência Ilustrada*, uma publicação do final da década de 1960 e reeditada pela Editora Abril entre os anos de 1981 e 1984, provavelmente foi uma das primeiras publicações brasileiras dedicadas a falar da nova geração dos jogos eletrônicos que chegavam ao Brasil. Na edição número 14 do mês de novembro de 1983, a matéria de capa estampava a tela de um aparelho de televisão dividida por diversos cenários de jogos eletrônicos, acompanhada da sugestiva frase: “Videogames, a nova mania ex-pli-ca-di-nha”. (BAR, 1983, p. 16)

Ao longo das oito páginas dedicadas ao tema pela revista, o leitor transitou pelo histórico dos primeiros jogos eletrônicos, o desenvolvimento das novas tecnologias no setor, o que era a tendência no cenário internacional e o futuro dos videogames. Nesta mesma matéria, abria-se espaço para os comentários a respeito dos novos hábitos e das novas formas de sociabilidade que passaram a ser verificadas com a introdução progressiva destes artefatos no interior dos lares. Destacava ainda que, no cenário internacional, a difusão dos videogames como um novo modelo de lazer doméstico veio também acompanhada da preocupação de determinados setores da sociedade em relação aos efeitos do seu uso entre os jogadores.

A inquietação americana diante da mania dos videogames, é claro, não ficou nesse nível rasteiro. Preocuparam-se os moralistas, os educadores. Não estariam esses jogos excitando a competitividade, a agressividade, a mais franca alienação? Convenhamos, essas indagações cabem no mesmo rol das que acompanharam a difusão do cinema, das histórias em quadrinhos e da televisão. Não há nenhuma conclusão definitiva a respeito dos efeitos diretamente danosos dos videogames, assim como jamais se chegou a um veredicto de pedra e cal quanto às influências (danosas ou purgativas?) de um anti-herói como o Dr. Silvana, das historietas do Capitão Marvel, sobre a mente de jovens em floração. Ante a verberação dos que enxergam um apocalipse no interior de cada cartucho de videogame, cabe lembrar que o mundo da competição, da exaltação da violência e do sucesso não foi inventado pela indústria eletrônica. Os videogames talvez até exerçam um efeito catártico e diluidor sobre esses aspectos da conduta humana. Afinal, tudo se resolve apenas no vídeo (BAR, 1983, p. 24).

É interessante observamos neste texto o fato de que, desde que se popularizaram, os jogos eletrônicos despertam o interesse de alguns segmentos da sociedade, especialmente daqueles grupos de profissionais ou de instituições que têm nas crianças e jovens os sujeitos de suas práticas e discursos. Segundo Hall (1997, p. 41), “Uma vez que a cultura regula as práticas e condutas sociais, neste sentido, então, é profundamente importante quem regula a cultura. A regulação da cultura e a regulação através da cultura são, desta forma, íntima e profundamente interligadas”.

Desta forma, desde aqueles setores mais conservadores da sociedade, entre eles os ligados aos diferentes segmentos religiosos, até o meio acadêmico, enxergaram nos videogames o advento de um poderoso e promissor artefato cultural a serviço da produção de novas condutas e subjetividades.

Na matéria analisada, destaca-se ainda a ênfase dada por tais setores à violência, ou a promoção da competitividade, da agressividade e da alienação entre os jovens, todas elas relacionadas à prática dos jogos eletrônicos. Por outro lado, o autor do texto adianta-se em descartar tais possibilidades, uma vez que considera os videogames, assim como outros artefatos da cultura, dispositivos em que se expressam e tomam forma representações feitas sobre as mais diversas circunstâncias da sociedade contemporânea, entre elas a competitividade, a exaltação do sucesso e também da violência.

No ano de 1992, a revista *Veja*, também publicada pela Editora Abril, chegou nas bancas de jornais e revistas estampando em sua capa o rosto de uma criança fracamente iluminado pelo brilho característico das imagens emanadas pelas telas dos televisores. Por trás dele, sobre um fundo escuro, contrasta o colorido de diferentes cenários de jogos eletrônicos reproduzidos através da imagem de televisões, e abaixo, o seguinte enunciado: “Videogame na cabeça. Como os jogos eletrônicos afetam a mente das crianças.” (A BRINCADEIRA, 1992).

Ao longo do texto, são apresentados ao leitor uma série de depoimentos de pesquisadores do tema, pais e praticantes de jogos eletrônicos de diferentes idades. Ainda que traga o depoimento de diferentes especialistas de âmbito nacional e internacional a respeito de questões comportamentais, fica evidente o esforço do autor em enfatizar a polêmica sobre as alegações envolvendo violência e sexismo nos videogames.

Para dar um tom intelectualizado às críticas, mascarando o que é apenas um reflexo de estranhamento, brande-se contra os joguinhos os espectros da violência e do sexismo. Tempos atrás, acadêmicos frívolos escreviam teses sobre a infiltração da sombria ideologia capitalista através dos gibis. Felizmente, nenhuma criança entendia o que queriam dizer com isso e não perdeu tempo com essas bobagens. Agora, aparecem os intelectuais que sustentam a cruzada contra os videogames a partir de raciocínios igualmente tolos (A BRINCADEIRA, 1992, p. 92).

Mais uma vez o motivo da preocupação, e, por que não dizer, da confusão na cabeça dos pais, é a relação entre jogos eletrônicos e comportamento violento. Segundo a matéria, até aquele momento as pesquisas desenvolvidas nas

universidades de diferentes países apontavam em direções opostas. De um lado estavam aquelas que abordavam os perigos da prática continuada dos jogos eletrônicos por várias horas, alertando sobre a possibilidade de se desenvolverem comportamentos antissociais que poderiam levar, em última instância, à prática da violência e da criminalidade. De outro lado, as que celebravam nos videogames o exercício mental capaz de estimular o desenvolvimento de diferentes habilidades em seus praticantes. Estas pesquisas acenavam para o fato de que, ao jogar, exercita-se a memória, o raciocínio e a linguagem, pois, através da resolução dos problemas que surgem a cada etapa do jogo, torna-se imprescindível a construção de estratégias que exigem cada vez mais agilidade mental dos jogadores. Indiferentes aos argumentos utilizados por ambos os grupos de pesquisadores, passaram a ganhar notoriedade os trabalhos que evidenciavam a relação entre a cultura e os jogos eletrônicos. Segundo a matéria, a simples proibição do uso dos videogames, como em alguns casos chegou-se mesmo a cogitar, não foi considerada adequada, uma vez que, além de criar a falsa impressão de que os supostos problemas relacionados ao seu uso desapareceriam, aquelas crianças alijadas do seu uso seriam colocadas em uma situação de desvantagem social diante de um mundo cada vez mais ligado à tecnologia.

No ano de 1995, a mesma Revista Veja aborda o assunto de outra maneira, chamando a atenção do leitor para aquilo que alguns especialistas diziam ser uma “obsessão digital” (MENCONI, 1995, p. 78). A matéria publicada em uma das edições do mês de março daquele ano revelava casos considerados graves de dependência causada pelos jogos eletrônicos, e alertava: “[...] é cada vez maior o número de pessoas que ficam sem comer ou ir ao banheiro, que chegam a faltar o trabalho ou a escola para continuar jogando.” (MENCONI, 1995, p. 79). A mesma matéria traz entrevistas com especialistas da área da saúde que estabelecem uma possível relação entre o vício nos jogos eletrônicos e a dificuldade de alguns jogadores em se relacionar socialmente. Alguns parágrafos depois, o jogo *Doom* é mencionado e assim descrito: “[...] programa em que o jogador assume o papel de herói impiedoso que dispara tiros até no mais indefeso dos inimigos – tudo com muito sangue derramado” (MENCONI, 1995, p. 80). Descarregar a agressividade é a justificativa dada pelos usuários à revista, quando perguntados a respeito da preferência pelos jogos eletrônicos violentos.

De volta à ordem do dia

Como já dissemos, *Doom* foi um dos jogos pioneiros no gênero *FSP*. Seu sucesso foi tanto que o seu nome passou a ser sinônimo de jogo de tiro em primeira pessoa. “Todos os jogos 3D lançados após *Doom* foram chamados de clones de *Doom*” (DISSECTING, 2019, tradução nossa)⁴, uma vez que passaram a replicar a então consagrada fórmula envolvendo situações de combate em alta velocidade associadas aos avanços tecnológicos das plataformas 3D. Contudo, o seu nome também passou a ser associado à violência fora do mundo virtual pelos diferentes veículos de comunicação, e, a cada nova tragédia envolvendo jogadores de videogame e armas de fogo, reacenderam-se inflamados debates sobre a relação entre os jogos e violência.

Nos Estados Unidos da América, evidenciava-se uma divisão em relação à forma com que eram interpretados os jogos eletrônicos. De um lado posicionaram-se os representantes dos setores mais conservadores da sociedade estadunidense muitos dos quais favoráveis à venda quase indiscriminada das armas de fogo, mas radicalmente contrários aos videogames considerados violentos. Do outro lado estavam aqueles grupos que buscaram compreender os crimes violentos, geralmente envolvendo jovens, relacionando-os a fatores diversos, e que em muitos casos estão diretamente relacionados às formas com que estas pessoas representam a si mesmas e como pensam ser representadas pelos demais membros da comunidade imediata ou grupos mais amplos do qual fazem parte, especialmente em relação àquilo que nestes locais são estabelecidos como sendo valores socioculturais desejáveis. O episódio na *Columbine High School*, no Condado de Jefferson, estado do Colorado, no mês de abril de 1999, tornou-se um dos marcos neste tipo de controvérsia.

Quando dois jovens de classe média entram na escola em que estudam, fortemente armados e disparam contra colegas, professores e funcionários, trocam tiros com a polícia e depois tiram a própria vida, é inevitável que se acenda um sinal de alerta. Vasculhar as suas vidas e encontrar pistas que ajudem a desvendar as possíveis motivações dos seus atos é o caminho mais do que óbvio neste tipo caso. Em *Columbine*, logo após a consumação do fato, já se especulava sobre a admiração de ambos por temáticas de guerra, símbolos nazistas, bandas de *rock* pesado, filmes e jogos eletrônicos violentos. Algum tempo depois foi divulgada a seguinte frase,

⁴ “Every 3D game that came out after *Doom* was called a *Doom* clone.”

gravada por um deles em um filme caseiro: “Vá em frente e mude as leis sobre armas - como você acha que conseguimos as nossas?” (LANGMAN, 2014, p. 4, tradução nossa)⁵.

No Brasil, fatos recentes relacionando episódios de violência e a prática de jogos eletrônicos nos conduzem aos mesmos locais, porém, através de caminhos diferentes. Mudam-se os contextos, trocam-se as motivações, mas o discurso permanece. Ele transcende fronteiras e ecoa de forma exemplar. A temporada de caça às bruxas mais uma vez está aberta e a polêmica envolvendo os videogames volta à ordem do dia. Ao contrário dos Estados Unidos da América, onde a posse e o porte de armas de fogo são facilitados pela legislação vigente (com variações de estado para estado), e a famosa Segunda Emenda à Constituição⁶ é sempre lembrada neste sentido, no caso brasileiro o mesmo processo não é tão simples. Contudo, nos últimos anos, o número de registros de armas de fogo tem aumentado consideravelmente, e ao que tudo indica continuará aumentando na medida em que políticas de flexibilização vão sendo adotadas pelo governo federal. Paralelo a isso, os dados do *Atlas da Violência 2019* apontam que, no ano de 2017, houve no Brasil 65.602 homicídios, e que, destes, 47.510 foram causados por armas de fogo. Conforme o documento, a população jovem e negra é a mais afetada por este tipo de violência letal (IPEA, 2019, p. 6). Também se estima que o país, no ano de 2017, fosse o sexto com maior número de armas de fogo, existindo cerca de 20 milhões delas em circulação, e que, destas, mais de 17 milhões estavam nas mãos de civis (KARP, 2018, p. 4).

Ainda no Brasil, o caso mais recente envolvendo a relação entre violência e jogos eletrônicos ocorreu no dia 13 de março de 2019 no município de Suzano, região metropolitana de São Paulo, quando dois jovens entraram em uma escola munidos de armas brancas e um revólver. O saldo da tragédia foi de 10 mortos e 11 feridos. Em entrevista concedida algumas horas depois do episódio em Suzano, o vice-presidente da República, o General da reserva do Exército Brasileiro Hamilton Mourão, lamentou o fato ocorrido e acrescentou: “Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem. [...] É isso que

⁵ “Go ahead and change gun laws — how do you think we got ours?”

⁶ Conforme a Constituição dos Estados Unidos: “Second Amendment to the United States Constitution: A well-regulated Militia, being necessary to the security of a free State, the right of the people to keep and bear Arms, shall not be infringed.” Disponível em: <https://constitutioncenter.org/interactive-constitution/amendment/amendment-ii>.

temos que estar preocupados” (AGÊNCIA BRASIL, 2019). Depois do vice-presidente, políticos de diferentes partidos vieram a público expressar sua preocupação com a prática de jogos eletrônicos violentos, sendo que alguns deles demonstraram-se favoráveis à sua criminalização. Segundo Khaled Jr. (2018, p. 19), políticos brasileiros, assim como os americanos e britânicos, sucumbiram ao que chamou de “pânico moral”, passando a combater de forma veemente os jogos eletrônicos considerados violentos. Por outro lado, o autor argumenta que:

A suposta conexão entre games e violência não é mais que um discurso produzido pela imprensa, recepcionado por políticos e grupos de pressão e, de certo modo, “certificado como verdadeiro” por alguns pesquisadores, cujo resultado conduz à criminalização cultural dos games, e também dos criadores e dos jogadores. Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais (KHALED Jr., 2018, p. 14).

No dia seguinte ao da tragédia, a página da internet do jornal *Folha de S. Paulo* destacava que o debate sobre a má influência dos *games* violentos estava reaceso. Segundo o autor da matéria, os atiradores de Suzano eram frequentadores de *lan houses*, onde competiam em jogos de tiro em primeira pessoa, e logo surge a relação com o atentado ocorrido em Columbine dez anos antes. Foram entrevistados especialistas de diferentes áreas que apontaram as semelhanças entre os dois casos, e a polícia concluiu que a dupla brasileira agia “conforme o padrão de pontuação típica dos jogos eletrônicos, e queriam matar mais do que os atiradores americanos” (VARELLA, 2019). Quase um mês depois, no dia 10 de abril, a polícia de São Paulo prendeu um homem suspeito de ter vendido a arma ilegal aos atiradores, um revólver calibre 38 com numeração raspada. Segundo reportagem do jornal *O Globo*, (NO BRASIL, 2011), no Brasil circulam mais de sete milhões de armas de fogo ilegais: são, em sua grande maioria, de baixo calibre, como revólveres e pistolas, têm origem nacional e em algum momento perderam-se na ilegalidade, passando a fazer parte das estatísticas sobre a violência no Brasil.

Simulacro, encenação, realidade

Partindo da premissa de que os jogos eletrônicos violentos não podem ser compreendidos quando descolados do contexto em que são produzidos e utilizados, indagamo-nos sobre quais elementos trazer para a discussão quando buscamos compreender a sua popularidade. Como dito anteriormente, ao longo do tempo, os

videogames foram sendo significados de diferentes maneiras, através de representações simbólicas formadas na esteira de processos culturais e históricos presentes em nossa sociedade. O início da década de 1990, momento em que os desenvolvedores de *software* passaram a explorar de forma mais intensa o mercado de jogos em plataformas 3D, coincide com o avanço de outras tecnologias, entre elas as que permitiram um novo formato televisivo em que cada vez mais a notícia passa a ser difundida em tempo real.

Segundo Baudrillard, é nesse momento que toma curso em nossas vidas um tipo de violência que, até aquele momento, era irreconhecível, trata-se da “violência ilegível”, operando a “dissolução da televisão na vida, e dissolução da vida na televisão” (BAUDRILLARD, 1991, p. 45). Em meio aos acontecimentos que vão reconfigurando o cenário geopolítico mundial no início da década de 1990, Baudrillard escreve sobre a guerra do Golfo. O conturbado Oriente Médio, local de sucessivas guerras e disputas ao longo do século XX, tornara-se o palco do primeiro embate bélico transmitido em tempo real, através das grandes redes de televisão mundial. Emissoras estadunidenses, em especial a *CNN*, fez com que a guerra do Golfo chegasse aos lares dos telespectadores de uma forma que nenhuma outra guerra até então havia feito. Porém, para a surpresa – e revolta – de muitos, Baudrillard afirmou em seus textos que a guerra não aconteceu.

A guerra, na qual se popularizaram os áudios e imagens feitas no exato momento em que os ataques aéreos estavam ocorrendo, dando às pessoas a sensação de estar participando do próprio combate, é a mesma guerra que nos tornou reféns da mídia, segundo Baudrillard, “Não estamos mais na lógica da passagem do virtual para o real, mas em uma lógica hiper-realista da dissuasão do real pelo virtual” (BAUDRILLARD, 1991b, p. 27, tradução nossa)⁷. O autor, que constatou o avanço das representações virtuais sobre as noções de sentido e verdade, reforça a ideia de que a realidade sucumbe diante de uma guerra na qual os inimigos aparecem como alvos computadorizados, e sentencia: “[...] aquilo que nunca começou termina sem ter ocorrido” (Baudrillard, 1991b, p. 36, tradução nossa)⁸. Segundo Trivinho, Baudrillard:

[...] irritou a consciência antibélica da última década do século XX ao defender a tese de que a primeira Guerra do Golfo (1991), modelo das guerras futuras, não

⁷ “We are no longer in a logic of the passage from virtual to actual but in a hyperrealist logic of the deterrence of the real by the virtual.”

⁸ “[...] that what never began ends without having taken place.”

havia ocorrido, porque tinha se operado majoritariamente no âmbito da imagem, vale dizer, do simulacro como real e, portanto, da simulação da própria guerra (TRIVINHO, 2007, p. 4).

Assim como em outras publicações, no livro *Simulacros e simulação* (1991), Baudrillard aborda a questão do hiper-real e dos simulacros nas representações feitas sobre a realidade na sociedade pós-moderna, inclusive no que se refere à guerra, “não menos atroz por ser apenas simulacro” (BAUDRILLARD, 1991, p. 54). Ele nos fala sobre o papel desempenhado pelos *mass media* na manipulação da verdade e a instituição de “um sistema de dissuasão onde é abolida a distinção entre passivo e ativo [...] vertente de uma sociabilidade hiper-realista, em que o real se confunde com o modelo, com a operação estatística ou com o *médium*” (BAUDRILLARD, 1991, p. 42). O autor adverte-nos de que, ao contrário do que se reproduz no senso comum, apesar de estarmos vivendo em um mundo onde circula muita informação, esta produz pouco sentido. O que temos é a aniquilação do conteúdo pela informação, em que a crença idealística no sentido e na comunicação só vem a mascarar o fato de que a informação, “em vez de fazer comunicar, esgota-se na encenação da comunicação. Em vez de produzir sentido, esgota-se na encenação do sentido” (BAUDRILLARD, 1991, p. 105). Neste processo de simulação, no qual já não importa a existência de uma exterioridade em relação ao que é informado, cria-se o local adequado ao que Sarlo (2005, p. 110) chamou do “poder hipnótico” da imagem. No videogame como na guerra, “não existe uma pergunta sobre a verdade, todas as perguntas têm a ver com a eficácia, a destreza, a velocidade e a distância.” (SARLO, 2005, p. 110).

Conforme a autora, a guerra do Golfo pôs em evidência as consequências de uma reviravolta cultural. Isto se deu através do alto nível da intervenção midiática na cobertura do evento, “cuja encenação encontrou no meio televisivo, seu principal instrumento de agitação e propaganda” (SARLO, 2005, p. 109). Guiada pela estética do videogame, em que já não existe a exterioridade ao jogo, a guerra viu-se despojada de suas particularidades concretas, renunciando à representação, substituindo o signo pelo simulacro. Nesta direção, acrescenta que:

Não é de outro modo que funcionam as imagens do vídeo game (de que todas as cidades da América estão infestadas), em que a tela simula a natureza, os objetos da cultura, os seres humanos, de tal maneira que não remetem a outro referente salvo aquele produzido pelos recursos do software. O naturalismo crescente do simulacro está necessariamente ligado ao fato de se saber que não há um referente

temporalmente prévio à imagem, e que o simulacro é fruto do encontro do software com o jogador. [...] Não existem cenários diferenciados na medida em que tudo é cenário de simulação (SARLO, 2005, p. 110).

Para McClancy (2018), hoje, mais do que nunca, percebe-se a onipresença da computação visual no domínio da imagem. Contudo, em sua abordagem a respeito dos jogos eletrônicos ela salienta que “[...] os jogadores certamente são capazes de distinguir entre o mundo físico habitado por seus corpos e o mundo virtual representado por seus jogos” (McCLANCY, 2018, p. 7, tradução nossa)⁹. Logo, qualquer tipo de entendimento feito sobre os videogames e os seus praticantes, que, contrariando o que foi dito pela autora, opere na lógica da pura e simples transposição entre o mundo virtual e o mundo real, ignora princípios básicos deste universo. Neste sentido, Coulter (apud McCLANCY, 2018, p. 10, tradução nossa)¹⁰, destaca que “[...] ao contrário da realidade, que exige incessantemente que acreditemos nela, a ilusão do jogo (na qual o jogador nunca realmente acredita) não possui tal requisito”. Além disso, os jogos não devem ser compreendidos na dicotomia entre o real e o imaginário.

Quando se joga, coloca-se em funcionamento um conjunto de regras que são reais em um ambiente que é ficcional, onde ganhar ou perder faz parte da realidade. Neste caso, seria um equívoco acreditar que os videogames se inscrevem tão somente na ordem das simulações ou dos simulacros. Nesta perspectiva estar-se-ia ignorando uma complexa rede de interações entre “[...] mundos ficcionais, regras de jogo e narrativas com a interação do jogador que constituem os jogos e que movem os videogames para fora das ordens dos simulacros e para o reino do real perdido de Baudrillard” (McCLANCY, 2018, p. 1, tradução nossa)¹¹. De toda sorte, por mais realista que nos possam parecer, e em muitos casos efetivamente se busca este alto grau de identificação com o real em jogos do estilo FSP, eles continuam habitados por personagens em cenários e situações ficcionais que se encerram ao toque de uma chave ou botão.

Segundo Tondato (2007), a maneira como a violência é explorada pelas mídias na sociedade de massa, e neste caso em especial a sua banalização nos diferentes formatos eletrônicos, alcança todos os segmentos sociais de forma indiscriminada,

⁹ “[...] players are certainly able to distinguish between the physical world inhabited by their bodies and the virtual world depicted by their games.”

¹⁰ “Unlike reality, which incessantly demands we believe in it, the illusion of the game (which the gamer never really believes in) does not hold such a requirement.”

¹¹ “[...] fictional worlds, game rules, and narratives with player interaction that constitute games, and which move videogames outside the orders of simulacra and into the realm of Baudrillard's lost real.”

tornando-se a “fonte primária de definições e imagens da realidade social e a expressão mais onipresente da identidade compartilhada, assim como o maior foco de interesse de lazer, que fornece meio ambiente cultural para a maioria das pessoas” (TONDATO, 2007, p. 128). Diante disso e levando-se em consideração este meio ambiente cultural marcado pela violência de que nos fala a autora, destacamos a premente necessidade de ser superada toda e qualquer leitura ou explicação que a compreenda como o resultado de locais, meios ou situações únicas, trazendo ao debate toda a multiplicidade com que ela se manifesta neste contexto de sociedade que convive e promove a cultura da violência, seja ela de ordem direta, estrutural ou cultural.

Considerações finais

A polêmica a respeito dos jogos eletrônicos não chega a ser novidade posto que, desde a década de 1970 nos EUA, os fliperamas já causavam mal-estar entre os setores mais conservadores da sociedade, movimentando os embates a respeito dos supostos malefícios causados sobre os seus praticantes. Portanto, o que efetivamente se deve considerar neste tipo de análise não é o fato em si, mas, sim, a forma com que através do discurso foram criados determinados tipos de representações e os significados que então passaram a ser atribuídos a estes artefatos culturais ao longo do tempo. Nota-se que não faltaram, da parte de alguns, esforços na direção de compreendê-los como parte de um contexto mais amplo da cultura contemporânea, ao passo que outros tantos não deixaram de proclamar a eterna suspeita sobre o seu uso, especialmente em relação às questões comportamentais, nas quais a violência e a inadaptação social são sempre lembradas. Contudo, se pegarmos como exemplo a própria sociedade estadunidense e analisarmos o histórico de crimes violentos em escolas ou ambientes públicos envolvendo armas de fogo, iremos constatar a existência de registros desde as primeiras décadas do século XX até os dias atuais. Normalmente o que se observa são as suas ligações com situações de ordem estrutural, envolvendo diferentes circunstâncias sociais, tais como a intolerância religiosa, cultural, de gênero ou étnico-racial, motivos políticos ou questões econômicas.

Da mesma forma, a tentativa de proibição ou criminalização dos videogames considerados violentos no Brasil não foi inventada agora e desde a década de 1990 diferentes projetos de lei foram propostos nesse sentido. Via de regra, tais projetos

desconsideraram em seu conteúdo aqueles aspectos mais amplos da conjuntura nacional que poderiam ser associados à prática de violência, preferindo culpabilizar os jogos eletrônicos. Independentemente de como ou de onde são arquitetados ou perpetrados, reduzir a explicação de determinados episódios de violência a uma única linha de interpretação, e assim fazendo culpabilizar os jogos eletrônicos, é desconsiderar todas as variáveis citadas anteriormente. Este tipo de associação feita de forma precipitada só vem a confirmar o fato de que tanto os governos como a sociedade têm dificuldade em compreender tais fenômenos, como também preferem não abordá-los na perspectiva de uma análise mais profunda das questões sociais, desviando-se delas através de fórmulas simples, mas pouco convincentes de lidar objetivamente com a sua complexidade. Portanto, acreditamos que somente uma leitura mais ampla destes fatos, abordando de forma séria questões históricas da nossa sociedade, pode nos levar à compreensão de situações tão complexas como esta que envolve a frágil relação feita por alguns entre jogos eletrônicos e violência. Videogames são artefatos culturais diariamente utilizados como entretenimento por milhares de pessoas de todas as idades. Além disso, a tão falada “cultura de glorificação da violência” não foi por eles criada, estando há muito tempo presente em diferentes mídias, sendo anterior ao mercado mundial dos jogos eletrônicos.

Como pudemos observar nesta análise, não existe qualquer tipo de evidência que comprove de forma concreta a relação entre jogos eletrônicos e práticas violentas. Da mesma forma, não há consenso sobre os possíveis efeitos, positivos ou não, que estes jogos podem vir a ter sobre os jogadores. Por outro lado, na medida em que se amplia o leque de observação e se percorre os diferentes discursos que se estendem, por exemplo, da área médica ao campo da educação, consegue-se identificar como são construídas distintas representações que circunscrevem jogos e jogadores de diferentes maneiras. Neste caso, não podemos deixar de problematizar os locais em que se dão tais construções e a forma como apropriam-se e (re)significam tais artefatos à luz de determinados acontecimentos que muitas vezes se sobrepõem ao contexto mais amplo. Além disso, acreditamos que o aumento expressivo do interesse por jogos eletrônicos violentos, longe de explicar o fenômeno da violência, deve ser compreendido levando-se em consideração o impacto causado pelas diferentes mídias no cenário cultural contemporâneo, inscrevendo-se, portanto, em um modelo de realidade construída ao qual Baudrillard chamou de hiper-realidade, e que só pode ser analisada e compreendida contextualmente, na esteira das mudanças e

transformações que marcaram a sociedade e a cultura na contemporaneidade, especialmente naquilo que diz respeito às novas dinâmicas ligadas à informação e à tecnologia.

Sobre a onda de manifestações que relacionam os videogames a determinados atos pontuais de violência, a resposta dos *gamers* normalmente tem sido quase que imediata. Após o episódio de Suzano, tão logo começaram a aparecer as primeiras especulações neste sentido, passou também a circular e ganhar visibilidade na internet a *hashtag* #somosgamersnaosomosassassinos. A criminalização de videogames e de seus jogadores só serve de explicação aos que preferem desviar o foco dos problemas reais ligados à violência em nossa sociedade. Além de demonstrar a falta de conhecimento deste amplo universo de experiência e análise, também evidencia a dificuldade que os governos e a sociedade têm em compreender e lidar com os fenômenos da cultura que de alguma forma subvertem ordens ou racionalidades pré-estabelecidas. Portanto, a banalização da violência no Brasil deve ser problematizada a partir de diferentes locais, meios e situações, analisando contextos e refletindo sobre as relações assimétricas de poder que historicamente têm marcado a nossa sociedade.

Referências

A BRINCADEIRA da nova era. *Revista Veja*, n. 1265, p. 88-94, dez/1992.

AGÊNCIA BRASIL (2019). *Mourão lamenta massacre em Suzano e culpa videogames violentos*. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-03/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-videogames-violentos>. Acesso em: 25 mai. 2020.

ALVES, L. R. G. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. 249f. Tese (doutorado em Educação). Faculdade de Educação - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

BAR, Décio. Videogames, a nova mania ex-pli-ca-di-nha. *Ciência Ilustrada*, n. 14, p. 16-24, nov./1983.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água Editores Lda, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. *The Gulf War did not take place*. Bloomington: Indiana University Press, 1991b.

BONFIM, Emanuel; PERCINIO, Marianna. Cultura pop e juventude. *Cadernos Adenauer*. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, v. 16, n. 1, 2015.

CHIADO, Marcus V.G. *1983 + 1984: Quando os videogames chegaram*. São Paulo: [s.n.]; 2016.

DISSECTING Doom. *Retro Gamer*, n. 199, p. 18-32, set/2019. Disponível em: <https://pt.scribd.com/article/449361954/Dissecting-Doom>. Acesso em: 2 abr. 2020.

DU GAY, Paul et al. *Doing Cultural Studies: the story of the Sony Walkman*. London: Sage; Open University, 1997.

FERNANDES, Diogo Moreira et al. Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, São Paulo, Academia Paulista de Psicologia, V. 37, n. 92, p. 94-114, jan. 2017.

HALL, Stuart. A Centralidade da Cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, jul./dez. p. 15-46, 1997.

IPEA - INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA. Fórum Brasileiro de Segurança Pública. *Atlas da Violência 2019*. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/atlasviolencia/download/19/atlas-da-violencia-2019>. Acesso em: 10 abr. 2020.

KARP, A. *Estimating Global Civilian Held Firearms Numbers*. Suíça: Austrália: Small Arms Survey. Department of Foreign Affairs and Trade of Australia, 2018. Disponível em: <http://www.smallarmssurvey.org/fileadmin/docs/T-Briefing-Papers/SAS-BP-Civilian-Firearms-Numbers.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2020.

KHALED Jr., Salah H. *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LANGMAN, Peter. *Transcript of the Columbine "Basement Tapes"*. Version 1.0, p. 1-9, Jul/2014. Disponível em: https://schoolshooters.info/sites/default/files/columbine_basement_tapes_1.0.pdf. Acesso em: 25 abr. 2020.

LEMOS, Igor Lins. *Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos*. 2011. 124f. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Pós-graduação em Psicologia - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

LOURENÇO, Lelio Moura. Video-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura. *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, PUC Minas, v. 23, n. 3, p. 1012-1033, dez. 2017.

McCLANCY, Kathleen. The Wasteland of the real: nostalgia and simulacra in fallout. *Game Studies*, Copenhagen, v. 18, n. 2, p. 1-22, set. 2018.

MENCONI, Darlene. Obsessão digital. *Revista Veja*, n. 1383, p. 78-80, mar/1995.

NETO, Jair Rocha de Oliveira. *Fúria assassina e carnificina: a experiência lúdica da violência no grand theft auto*. 2014. 130 f. Dissertação (mestrado em Sociologia). Pós-graduação em Sociologia - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

NO BRASIL circulam mais de sete milhões de armas de fogo ilegais. *O Globo*, Rio de Janeiro, 4 nov. 2011. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/pesquisa-revela-brasil-tem-76-milhoes-de-armas-ilegais-que-maioria-nao-entra-no-pais-pelas-2907297>. Acesso em: 12 mai. 2020.

RODRIGUES, Lia Carrari; LOPES, Rodrigo A. S. Pereira; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. Impactos socioculturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores. *Anais do VI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames)*, São Leopoldo, 2007.

SANTOS, Esther Sampaio; SANTOS, Rogério Fernandes; RIBEIRO, Mayara. Jogando com as máquinas: relação entre videogames violentos e cognições agressivas. *Psicologia e Saber Social*, Rio de Janeiro, UERJ, v. 4, n. 2, p. 246-264, jul. 2015.

SARLO, Beatriz. *Paisagens imaginárias: intelectuais, arte e meios de comunicação*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

STROPPIA, Thiago Virgílio da Silva; GOMES, Daniel Alexandre Gouvêa; LOURENÇO, Lelio Moura. Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura. *Psicologia em revista*, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 1012-1033, dez. 2017.

TONDATO, M. Violência na mídia ou violência na sociedade? A leitura da violência na mídia. *Revista Famecos*, v. 15, n. 32, 126-133, 2007.

TRIVINHO, Eugênio. Lembrar Baudrillard: última consciência infeliz do apogeu da cultura mediática. *Revista Interin*, Curitiba, Universidade Tuiuti do Paraná v. 3, n. 1, p. 1-12, 2007.

VARELLA, João. Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 14 mar. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml>. Acesso em: 7 jul. 2020.

VIRILIO Paul. El último vehículo. In: TALENS, Jenaro (dir.). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1990. p. 37-45.

ZANERATO, Jander. *Os simulacros de guerra no videogame Battlefield 3: a violência como forma virtual de entretenimento*. 2014. 183f. Dissertação (mestrado em Comunicação). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2014.

Recebido em: 30/09/2020
Aprovado em: 27/11/2020