

UNIVERSIDADE CESUMAR–UNICESUMAR
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

A RELAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIOLÊNCIA REAL

ADRIEL KISTEMACHER DA SILVA

MARINGÁ– PR

2020

Adriel Kistemacher da Silva

A RELAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIOLÊNCIA REAL

Artigo apresentado ao Curso de Graduação em Direito da Universidade Cesumar – UNICESUMAR como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito, sob a orientação do Prof. Me. Ricardo da Silveira e Silva.

MARINGÁ– PR

2020

FOLHA DE APROVAÇÃO
ADRIEL KISTEMACHER DA SILVA

A RELAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIOLÊNCIA REAL

Artigo apresentado ao Curso de Graduação em Direito da Universidade Cesumar – UNICESUMAR como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito, sob a orientação do Prof. Me. Ricardo da Silveira e Silva.

Aprovado em: ____ de _____ de 2020.

BANCA EXAMINADORA

Nome do professor – (Titulação, nome e Instituição)

Nome do professor - (Titulação, nome e Instituição)

Nome do professor - (Titulação, nome e Instituição)

A RELAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIOLÊNCIA REAL

Adriel Kistemacher da Silva

RESUMO

O presente trabalho tem por escopo discorrer acerca da relação causa-efeito entre a violência do mundo real com a violência ficcional apresentada pelos jogos eletrônicos. De igual forma demonstrar que essa associação entre ambos é incabível e carece de estudos que não encarem o fenômeno como uma questão isolada. Dado que a violência se trata de uma manifestação profunda e que deve ser analisada de maneira cuidadosa. Como forma de elucidar o tratado neste estudo, faz-se uso de acontecimentos reais. Tragédias que foram diretamente ligadas a jogos eletrônicos violentos. Correlação esta feita majoritariamente pela mídia que utiliza da violência de forma sensacionalista e irresponsável. Para tal empregou-se, no desenvolvimento da pesquisa, o método teórico bibliográfico, sendo analisadas obras, artigos, e noticiários que versam sobre o tema em questão.

Palavras-chave: Cultura. Mídia. Moralismo.

THE RELATIONSHIP BETWEEN VIOLENT ELECTRONIC GAMES AND REAL-LIFE VIOLENCE

ABSTRACT

The present article aims to discuss the cause-effect relationship between real-life violence and fictional violence presented by electronic games. In the same way, to demonstrate that this association between the two is meaningless and needs studies that do not face the phenomenon as an isolated issue. Given that violence is a profound phenomenon and that it must be analyzed in a sensitive way. As a way of elucidating the discussed at work, real events were used. Tragedies that were directly linked to violent electronic games. Correlation is made mostly by the media that uses violence in a sensational and irresponsible way. For this purpose it was used in the development of this work bibliographical research method, being analyzed works, articles, and news that deal with the subject in question.

Keywords: Culture. Media. Moralism.

1 INTRODUÇÃO

Inegável que os jogos fazem parte da cultura da civilização, independentemente de onde o indivíduo se localize no globo. Essa tradição, não diferente de outros aspectos, acompanhou o ser humano em uma jornada rumo ao desenvolvimento e a evolução tecnológica. Resultando hoje uma versão presente na vida de grande parte da população mundial, qual seja, os jogos eletrônicos.

Cumprido salientar que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura contemporânea, intimamente inserida, principalmente, no cotidiano das novas gerações. Funcionam como entretenimento, e não apartado como desenvolvedor intelectual e cognitivo. Maneira inovadora de aprender. Neste cenário os jogos eletrônicos se manifestam de diversas formas, abordando quaisquer temáticas possíveis, sendo, uma das mais proeminentes, a abordagem da violência.

A demasiada violência utilizada por muitos jogos tem um porquê e uma motivação. Estas oferecem aos jogadores a liberdade e um espaço catártico para realizarem qualquer ação e simplesmente não serem repreendidos, pelo menos não na vida real. Provocando a sensação de soberania, capaz de, isoladamente, envolver e atrair os jogadores.

Porém nos últimos anos a crescente onda de ataques e massacres tendo jovens como autores, tem provocado um discurso de criminalização dos jogos eletrônicos violentos, vezes por apresentarem cenas comuns aos ataques, vezes simplesmente pelo fato de os autores terem contato com esse tipo de jogos.

Fato é que a mídia é a maior propulsora e disseminadora desse discurso. Sendo este, infundado e sem nenhum respaldo científico que, de modo incontestável, possam associar os games à violência, em uma relação causa-efeito. Ademais, a manifestação midiática ao tratar da questão dos massacres tem se mostrado um desserviço. Uma vez que reproduzem desinformações cheias de falso moralismo e sensacionalismo, retirando o foco dos reais problemas que deveriam ser tratados pela sociedade.

À vista disso, é que se desenvolve este artigo, como forma de demonstrar a falta de relação de causa-efeito entre os jogos eletrônicos violentos e a violência enfrentada no mundo real. Para isso, igualmente será exposto e analisado casos reais onde houve essa ilação. Para tal foi utilizado, na realização deste estudo, o método teórico bibliográfico, onde foram analisadas obras, artigos, e noticiários que versam acerca do tema em comento.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 IDEIAS INICIAIS E CONCEITOS

2.1.1 Relação do homem com os jogos: um elemento cultural

A relação do homem¹ com a brincadeira, mais especificamente com os jogos, é mui remota, “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (2000, p.4), como pontua Huizinga. Os jogos desde sempre estiveram presentes no cotidiano, como também na história da humanidade, a exemplo pode-se citar, “os rituais de caça e da guerra [que] tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder” (ALVES, 2005, p. 17).

Diante deste fato, é possível perceber que os jogos ao longo da história da humanidade sempre encontraram um espaço na rotina dos povos, não apenas por se tratar de atividades meramente recreativas, mas, por sempre terem um significado além.

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. [...]. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000, p. 4).

Independente da função significante que os jogos carregam em si, um significado pode ser individualmente adotado por cada qual, e, “é pela realização contínua dessas atividades, bem como por sua posterior socialização, que o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural” (ALVES, 2005, p. 19).

Parte dessa manifestação cultural contribui positivamente para o desenvolvimento cognitivo. Nesse sentido, Vygotsky (1994, p. 66), ensina, que desde a infância, se aprendea seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que se quer. Uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo. Prazer, pois, a imersão no mundo dos jogos através da repetição² funciona como uma válvula de escape para o cotidiano.

¹ No sentido de ‘espécie humana’, ‘humanidade’. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/homem/>>. Acesso em: 08 set. 2020.

² Entendido pela psicanálise como um princípio de prazer.

Mesmo que a priori a intenção ao jogar seja puramente a de se entreter, advém conjuntamente, e até mesmo de forma indireta, junto a experiência de jogar, uma forma de desenvolvimento do indivíduo que se dispõe a praticar esse tipo de atividade. Contexto em que, segundo Lèvy, os jogos são compreendidos como tecnologias intelectuais. Visto que:

São elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto.(1993, 1999, apud ALVES, 2005, p. 22).

E é diante deste ambiente catártico e de aprendizado que os jogos sempre tiveram um espaço cultural adjunto à evolução humana. Os quais, igualmente, têm evoluído, significativamente, ao longo dos anos. Precipuaente a partir de 1972³, através dos jogos eletrônicos.

Importa consignar que essa interação entre o homem e os videogames⁴ foi denominada por Turkle como ‘cultura de computador’, na qual descreve:

O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogame ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a ideia de mundos construídos, “governados por regras”. Utilizo o jogo de videogame para iniciar um debate sobre a cultura de computador como uma cultura de regras e simulação (TURKLE, 1989, p. 58-59).

Com efeito, a relação entre homem e máquina, deu origem a uma nova cultura, que ao mesmo tempo que entretém, ensina e desenvolve, através de aparatos tecnológicos. De acordo com Rushkoff (1999, apud ALVES, 2005), a geração *screenagers*⁵ ao interagir com os controles remotos, joysticks, mouses, internet, pensam e aprendem de forma diferenciada. Aprendizagem essa que ocorre com a descontinuidade, aceitando as mudanças. Não há preocupação com um fim específico.

Nessa mesma linha de raciocínio, Turkle assevera que:

Interatuamos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamo-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias interagindo com um dinâmico gráfico na tela. E,

³ Ano em que foi lançado o MagnavoxOdyssey, o primeiro console doméstico. Disponível em: <<https://www.shortlist.com/lists/history-of-the-video-game-controller>>. Acesso em: 09 set. 2020.

⁴ Aqui entendido como sinônimo de jogos eletrônicos.

⁵ O autor se refere a geração que nasceu a partir da década de 1980.

quando dominamos a técnica do jogo, pensamos em generalizar as estratégias a outros jogos. Aprende-se a aprender (TURKLE, 1989, p. 59).

Isto posto, é inegável que essa nova cultura interativa entre o homem e os jogos eletrônicos é muito mais do que apenas uma cultura de diversão, e recreação. Pois, caso fosse, a mesma poderia ser facilmente substituída, como tantas outras foram antes desta. Entretanto, o que se visualiza é totalmente o oposto, uma vez que, a cultura dos games cada vez se torna maior⁶, e mais presente⁷ na vida dos indivíduos.

2.1.2 O fenômeno da violência

A título de contextualização, cita-se definição de Zaluar, o qual ensina que a palavra violência tem origem no latim, *violentia*, “que remete a vis (força, vigor, emprego de força física ou recursos do corpo para exercer sua força vital)” (ZALUAR, 1999, p. 28).

Convém dizer que o conceito de violência sofre variações nas inúmeras publicações encontradas na literatura especializada. Questão é que a dificuldade está além da sua conceituação, está principalmente em tentar entender a existência desse fenômeno, o porquê de sua ocorrência, como também o motivo de sempre estar atrelado à existência humana ao longo de toda a sua história.

Nos exórdios da civilização a violência já era utilizada como forma de sobrevivência, de se impor em um ambiente hostil, onde a força disposta definia se o indivíduo era digno de viver, ou de morrer. Nesse passo, afirma Odália que “não se pode deixar de reconhecer que uma das condições básicas da sobrevivência do homem, num mundo natural hostil, foi exatamente sua capacidade de produzir violência numa escala desconhecida pelos outros animais” (ODÁLIA, 1983, p. 14).

Com o advento da sedentarização, aliado ao desenvolvimento de técnicas agropecuárias, o surgimento das sociedades e das grandes nações, a violência deixa de ser vista como meio de sobrevivência, passando a ser utilizada como forma de conquista, de expansão de território.

Acerca das chamadas *guerras de conquista*, elenca-se o seguinte postulado:

⁶ De acordo com a SuperData (líder mundial em inteligência de mercado), em 2019 as companhias de games movimentaram a quantia recorde de US\$ 120,1 bilhões, demonstrando um crescimento de 4% em relação ao ano anterior. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/reports/2019-year-in-review>>. Acesso em: 10 set. 2020.

⁷ "O setor de jogos para celular pode atingir 2,6 bilhões de usuários, segundo a projeção da Newzoo, quase todos os 2,7 bilhões de usuários que devem jogar em 2020". (EXAME, 2020). Disponível em: <<https://exame.com/negocios/o-fabuloso-mercado-de-games-que-atraira-27-bilhoes-de-usuarios-em-2020/>>. Acesso em: 10 set. 2020.

Muitas das campanhas militares que nos foram transmitidas não exprimem uma real necessidade política ou econômica, mas apenas uma necessidade de “derrotar o inimigo” meramente ritual; de fato, o faraó, a partir do preciso momento em que assumia o Poder, devia afirmar-se de imediato como triunfador dos seus inimigos (HORNUNG, 1090, p. 256).

Em diferentes épocas e civilizações, a violência também pôde ser vislumbrada sob outro aspecto, o do entretenimento, como um fenômeno cultural, como por exemplo, as arenas romanas que escancaram a violência a seus cidadãos. Vale ressaltar que:

Por incrível que possa parecer aos nossos olhos modernos, a arena era tida como o melhor meio de entretenimento, pois ela estava permeada por valores simbólicos que estes romanos admiravam e cultivavam: virtude, coragem, disciplina e paciência para enfrentar a morte e as adversidades, além da glória e a manutenção da paz, já que ali também eram punidos aqueles que ameaçassem a lei e ordem (WISTRAND, 1992 p. 56, apud GARRAFFONI, 2005, p. 53).

Independente do período histórico, “cada povo ama sua própria forma de violência” (DEDALUS, 1972, apud GARRAFFONI, 2005, p.17). O inegável é que a violência é um fenômeno de muita complexidade, e jamais deve ser analisado de maneira isolada, pois, suas causas são diversas. De modo que necessitam de investigação interdisciplinar pelas ciências. Observadas em diferentes aspectos, podendo ser eles sociais, familiares, políticos, entre outros.

O que não pode ser ignorado é que a violência é igualmente utilizada como uma grande forma de linguagem. Majoritariamente nos sujeitos é a maneira de sinalizar e comunicar que alguma coisa ocorreu, ou ocorre de forma inadequada, de mesmo modo é uma forma da mídia se comunicar com as massas. Nessa esteira, tem-se que:

A linguagem da violência possui [...] uma palavra poética, na linguagem musical, na dança, tem também seu lado hard, endurecido, cristalizado nos comportamentos criminais, nos hábitos e práticas cotidianas, na violência como ato social, molecularizada, elemento constitutivo do dia-a-dia. Outra forma de ‘escrita’ estaria no ‘ouvir-ver’, na palavra televisiva, esta que, para Sfez, é uma das mais contundentes e visíveis expressões de uma sociedade tautista (ROCHA, 1998, p.115).

À violência como linguagem midiática será dado tratamento apropriado em tópico posterior. Isso em razão de “a violência ter se tornado ícone de uma sociedade pelo processo de estetização da violência, levado a cabo, em especial, pela mídia”, como bem explica Lynn Alves (2005, p. 104).

2.2 VIOLÊNCIA E OS JOGOS

2.2.1 Relação dos jogos eletrônicos e a violência

Como já exposto anteriormente os jogos sempre estiveram presentes na vida do ser humano, desde os primórdios da humanidade. Com o advento e o desenvolvimento das revoluções tecnológicas, pode-se dizer que jogos se tornaram sinônimo de jogos eletrônicos, não que não seja, mas, sua associação se tornou inevitável.

Sobreleva notar que conceituados autores afirmam que os jogos eletrônicos são cativantes. Visto que desenvolvem em seus jogadores uma forma de catarse. Nessa ótica, eles funcionariam como uma válvula de escape, evadindo os jogadores de suas vidas cotidianas. De onde é possível inferir que:

Nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver às derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças (MURRAY, 1999, p. 156).

E é nesse ambiente desafiador apresentado pelos jogos eletrônicos, que a violência tem seu lugar de atuação. Porém, não como uma implicadora de repetição de comportamentos violentos para a vida real por parte dos jogadores, mas, como uma forma de projeção de suas perdas.

Mais do que isso: “Materializa seus desejos, compartilha a vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio de sua onipotência”(PACHECO, 1998, p. 34).

Por vezes se institui essa estigmatização de causa-efeito entre os jogos eletrônicos e a violência real. Isso porque, há quem argumente que, se há presença de violência em determinados jogos, logo o jogador desenvolverá uma inclinação em repeti-la em seu cotidiano.

Todavia, em que pese essa orientação, depreende-se que:

A reprodução de comportamentos violentos não passa pela imitação mecânica desses modelos, muitas vezes alheia ao desejo dos sujeitos. Perceber a violência dentro dessa lógica implica compreender a aprendizagem social na perspectiva skinneriana⁸, como se a conduta pudesse

⁸ Aquele que segue a linha de pensamento de B. F. Skinner, esse que é principal defensor da corrente psicológica do behaviorismo, que define o comportamento humano como resultado “das influências dos estímulos do

ser adquirida a partir de referenciais impostos de fora para dentro, sem considerar a subjetividade dos sujeitos e as causas estruturais, delinquências ou de resistência que promovem o aumento da violência (ALVES, 2005, p. 114).

Além de que, como já explanado anteriormente, a violência é um fenômeno de grande complexidade, e não deve jamais ser vislumbrado de maneira isolada. Assim como, não se deve associar diretamente fatalidades do mundo real com os jogos eletrônicos. Minayo ensina que a delinquência⁹ advém “das desigualdades sociais, da alienação dos indivíduos, da desvalorização das normas e valores morais, do culto à força e ao machismo, do desejo de lucro fácil e da perda das referências culturais” (1990, p. 290).

Nessa perspectiva, seria muito simplista estabelecer uma relação causa-efeito, responsabilizando e direcionando a culpa a algo tão superficial, como o fato de indivíduos jogarem jogos violentos, e lhe serem provocados comportamentos igualmente violentos. Fazer essa associação seria ignorar tantos outros estudos que associam a violência a fatores majoritariamente determinantes. Dentre eles, a ausência de suporte familiar, de auxílio material e moral de seus semelhantes, bem como, do Estado.

Peter Lucas, ao analisar o fenômeno da violência nas escolas, enumerou certos comportamentos comuns a isso, quais sejam:

- a) Violência que emana do ambiente doméstico quando as famílias são forçadas a viver na miséria como resultado de alterações demográficas em grande escala, migração ou discriminação étnica e racial.
- b) Existência de más condições para a criação dos filhos, quando as crianças são repetidamente expostas à violência doméstica, quando os próprios filhos são vítimas de abuso e quando as crianças não têm supervisão dia após dia.
- c) A violência também pode infiltrar-se nas escolas, quando a comunidade se desintegra, quando a reestruturação deixa um vácuo em seu rastro, quando as crianças carecem de modelos pró-sociais para tomar como exemplo, em função do longo tempo de desemprego e da pouca perspectiva de um futuro estável e produtivo (LUCAS, 1999, p. 28).

Fica claro identificar assim que por mais que os jogos eletrônicos por vezes utilizem de uma narrativa violenta, esta está longe de exercer alguma influência naqueles que jogam, uma vez que qualquer indivíduo em suas plenas faculdades mentais é capaz de distinguir o real do fictício.

Nos estudos realizados por Lynn Alves, em sua obra *Game Over, jogos eletrônicos e violência*, traz à baila uma importante reflexão concernente ao caso em tela. Observe-se:

meio”. Disponível em: <<http://proec.ufabc.edu.br/uab/index.php/2013-04-18-20-40-52/criterios-de-avaliacao/19-ftheadinico/ftheadaulas/126-aula4>>. Acesso em: 07 out. 2020.

⁹ Aqui utilizado como sinônimo de violência.

Jovens que fazem a transposição da tela, do virtual para o real, utilizam a linguagem da violência como uma forma de dizer algo, apontando aos adultos questões de ordem emocional, social, cultural e econômica [...] e buscam situações de risco no intuito de (res) significar seu lugar enquanto sujeitos (ALVES, 2005, pg. 236-237).

Nesse seguimento não há qualquer lógica em posicionar lado a lado ambas figuras, da violência e dos jogos eletrônicos, dentro de uma relação causa-efeito. Até mesmo porque a condenação moral sobre os jogos se demonstra notavelmente maior do que em outros meios de mídia, a exemplo de filmes, telejornais, e até mesmo esportes. Nessa vereda, questiona-se, onde estaria a coerência em condenar violência ficcional apresentada nos vídeos games, e considerar a prática de MMA¹⁰ uma modalidade esportiva?

Por esse ângulo, parece que há mais uma condenação moral arbitrária, posto que:

O comportamento da juventude, em particular, é apresentado dia após dia como potencialmente imoral e ameaçador para a sociedade. No passado recente, o rock 'n' roll, a liberdade sexual e o feminismo foram vistos como verdadeiros desestabilizadores sociais, inimigos que precisavam ser combatidos ferrenhamente para preservar o modo de vida tradicional. (H. KHALED JR., 2018, p. 33).

É inegável que a utilização da violência pelos jogos eletrônicos é uma forma de atrair a atenção de seus jogadores, como também provoca uma estetização do fenômeno, podem ser citados inúmeros exemplos de jogos de grande sucesso que cingem violência como: a franquia *Grand Theft Auto*, *Counter-Strike*, e *Mortal Kombat*. Porém a falha reside na tentativa de associar essa utilização da violência pelos jogos eletrônicos aos problemas efetivamente causados pela violência. Nesse diapasão, não há falar em criminalização, dado que:

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse na medida em que canaliza seus medos, desejos, e frustrações para o outro, identificando-se ora com o vencedor ora com o perdedor das batalhas. Vista dessa maneira, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como um dos motores propulsores do desenvolvimento afetivo e cognitivo dos sujeitos. Nesse sentido, os jogos podem se constituir em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias. (ALVES, 2005, p. 229).

Conclui-se assim que, a violência integrou inevitavelmente os jogos eletrônicos, já que é indissociável esse fenômeno da raça humana, mas, a sua utilização nos jogos tem um caráter puramente ficcional, a transposição dos jogos para a realidade não é um fenômeno vivente,

¹⁰ "Mixedmartialarts". Artes marciais mistas (tradução nossa).

vez que é necessária uma teia de questões efetivamente problemáticas para que o resultado seja a ação violenta de um indivíduo.

2.2.2 Cultura do pânico moral

Inicialmente vale destacar que o tratado neste tópico, reflete grandemente o defendido pelos principais autores utilizados como base teórica deste trabalho, como também é o sustentado pelo autor. No entendimento das partes grande propulsor do pânico moral na relação entre a violência e os jogos eletrônicos é a mídia, mais especificamente na espetacularização da violência provocado por esta.

Como é notório, e já previamente exposto, a violência está presente no cotidiano do ser humano, e não diferente seria nos meios midiáticos e culturais. A exposição à violência ocorre em filmes, telejornais, jogos, entre outros. Fartamente usada como *bait*¹¹ para atrair a atenção daquele que assiste, acaba por induzir a banalização. Em consequência disso:

A indiferença dos espectadores em relação a dor dos violentados e ao amalgamento dos acontecimentos reais e ficcionais. [...]. Os atos irascíveis são exibidos, tomando-se por base uma preocupação plástica, artística, sedutora, mobilizando a pulsão escópica que se caracteriza pelo prazer de olhar, pela curiosidade, pelo desejo de saber, que liberta o nosso lado *voyeur*. [...]. O telespectador mesmo assistindo a noticiários, tem a sensação de estar vendo um filme de ficção. (ALVES, 2005, p. 105-106).

Forçoso é constatar que, os conteúdos veiculados pelos meios midiáticos são significantes a ponto de servirem de parâmetro de credibilidade e relevância. Daí exsurge a ideia que se tem de algo, criando um dualismo, um vilão e uma vítima.

Nessa seara, Oxley, aduz que os produtores não estão livres de enfrentar os embates causados pela redefinição de seus produtos. Pois, de uma hora para outra podem ser vistos como criminosos, disseminadores de obscenidades, violência, exposição à pornografia. Servindo como escopo para influenciar, sobretudo, os jovens, ao consumo de drogas, a cometer estupros, assaltos, homicídios, atentarem contra suas vidas. Mais que isso, servindo como estímulo a comportamento social inadequado à época (OXLEY, 2012, p. 187).

Dessa forma visualiza-se um processo de criminalização cultural criado pela mídia, através de suas próprias percepções do fato.

Entendimento esse corroborado por H. Khaled Jr., que ao citar Presdee diz que:

¹¹ Isca, tradução nossa.

A criminalização [ocorre] como um processo cultural por meio do qual quem tem poder define e molda as formas dominantes de vida e lhes dá significados especiais. [...]. Como é um processo conduzido em grande medida no espaço público, a criminalização cultural contribui para a percepções populares e pânicos, bem como para a marginalização da forma de expressão cultural eleita como alvo. (H. KHALED JR., 2018, p. 31).

Impende destacar que um dos primeiros *games* a sofrerem esse processo sensacionalista midiático de condenação a utilização de violência em jogos eletrônicos foi o jogo *Death Race*, de 1976. A partir deste se iniciaria um longo processo de condenação de jogos sob a argumentação que este provocava em seus jogadores comportamentos igualmente violentos (H. KHALED JR., 2018, p. 31).

Trata-se de um jogo baseado no filme de mesmo nome, e tem por objetivo, resumidamente, fazer o maior número de pontuação atropelando criaturas. Em sua obra, *Videogame e Violência, cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo* (2018), H. Khaled Jr., afirma que uma matéria de Wendy Walker, repórter da Associated Press, em que trouxe a tona uma discussão no tocante à questão se o jogoseria apropriado para crianças, tornou-se “um momento genético de fundação do pânico moral em torno dos games” (H. KHALED JR., 2018, p. 31).

A partir daí se iniciou um debate problemático sobre os jogos, bem como, sobre os ambientes de jogatina, fliperamas na época. Provocando uma distorção, assim como uma preocupação infundada que até então não existia.

Em contraponto, as discussões acerca do jogo impulsionaram sua disseminação. Essa infâmia atribuída ao jogo não apenas impulsionou as vendas, como também, levou ao lançamento de uma sequência. Outrossim, estabeleceu a Exidy¹² como um player industrial, garantindo a posição financeira da empresa (GULARTE, 2018).

Em logica decorrência do mencionado supra, praticamente todos os jogos com temáticas violentas foram vítimas de discursos moralistas. De um lado, tem-se a mídia que vende o pavor, e de outro as produtoras de games que se aproveitam da temática, e até mesmo das polêmicas para alavancarem a venda de seus games. O axiomático é que a violência em forma de mídia, seja qual for, vende.

Exemplo disso foi uma das franquias de jogos mais bem-sucedidos de todos os tempos¹³, o *Grand Theft Auto*. Se antes a violência era contra criaturas, ou velada, com este,

¹² Empresa produtora do game.

¹³ "A franquia GTA ou Grand Theft Auto é uma das mais bem-sucedidas da indústria dos games, com mais de 235 milhões de unidades vendidas desde o primeiro título." Disponível em: <<https://tecnoblog.net/meiobit/417739/gta-como-um-jogo-politicamente-incorreto-se-tornou-sucesso-mundial/>>. Acesso em: 09 out. 2020.

as coisas tomaram um outro rumo. O jogo rompeu paradigmas, e colocou o jogador como o próprio criminoso, conferindo a liberdade para praticar qualquer forma de violência, seja roubando, matando, traficando, entre outras modalidades criminosas. Verifica-se, pois, que o jogo desde seu lançamento foi envolto em polêmicas, e até mesmo enfrentou processos judiciais, sendo diretamente associado a condutas criminais.

Por mais que a primeira associação que se faça ao jogo seja a questão mais visível, qual seja da violência, como apontado pelo site NZ GAMER, que realiza análise de jogos, “a narrativa [do jogo] expõe o lado sinistro do Sonho Americano – a falta de oportunidade, o abismo cada vez maior entre ricos e pobres, o racismo e os estereótipos que o acompanham” (apud H. KHALED JR., 2018). Assim como a crítica feita pelo The New York Times que relatou uma sátira presente no jogo, ao titular sua apreciação do game como “Grand Theft Auto V É um Retorno da Comédia da Violência¹⁴” (NYT, 2013, tradução nossa).

A crítica ao jogo por parte dos moralistas foi tão grande que houveram protestos por parte dos prefeitos de Miami e Nova Iorque, à época, locais onde os jogos são ambientados, e até mesmo do senador de Connecticut¹⁵. Obviamente todos estes usaram da narrativa como forma de impulsionar seu eleitorado, com discursos que condenam e marginalizam os jogos, responsabilizando o mesmo como fio condutor de violência.

Porém, esse tipo de discurso só reforça a falta de informação acerca da utilização de violência nos jogos. Como também, escancaram certa hipocrisia daqueles que o condenam, pois há um comportamento incisivo em criminalizar certas condutas que remetem a crimes praticados por pessoas pobres. Restando comprovado, segundo, H. Khaled Jr., que:

pouco se fala nos crimes de colarinho-branco que ocorrem nos diversos jogos e muito menos em qualquer “relação de causa e efeito” entre eles e a corrupção real [...]. Isso demonstra que existe uma interpretação muito específica sobre os supostos efeitos criminológicos dos games no universo de significação dos empreendedores morais e na retratação feita pela grande mídia da questão criminal. Afinal, ninguém nunca acusou os games de sistematicamente serem responsáveis pela prática de crimes econômicos e ambientais, o que provavelmente tem relação com os velhos estereótipos equivocados sobre a faixa etária dos jogadores. (H. KHALED JR., 2018, p. 231).

Dessa forma, pode-se avistar um certo padrão na criminalização dos jogos eletrônicos com temáticas consideradas violentas. Sua utilização como forma de promoção de discursos

¹⁴ "Grand Theft Auto V Is a Return to the Comedy of Violence". Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html>>. Acesso em: 15 out. 2020.

¹⁵ Joe Lieberman, senador de 1989-2013. Disponível em: <<https://edition.cnn.com/2013/03/18/us/joseph-lieberman-fast-facts/index.html>>. Acessado em: 15 out. 2020.

sensacionalistas que promovem a venda de matérias e geram audiência, assim como funcionam de forma populista promovendo os ‘bons-costumes’, condenando certas mídias e culturas que vão contra ao que consideram adequado a época.

2.3 ESTUDO DE CASOS

2.3.1 Atentado no Morumbi Shopping

No dia 03/11/1999 o estudante do último ano de medicina Mateus da Costa Meira, portando uma submetralhadora atirou em uma sala de cinema situada no MorumbiShopping, em São Paulo. O resultado desse atentado foi a morte de três pessoas, quatro feridas, e a exposição ao perigo a outras quinze.

Por conseguinte, Meira, foi condenado a 19 anos e 6 meses por cada um dos homicídios, somados a mais 13 anos para cada uma das quatro tentativas, e, 8 meses para cada uma das pessoas que expôs a risco. Ou seja, 15, considerando o número de balas que restaram em sua arma. Pena fixada em 110 anos e 6 meses de reclusão (regime fechado) e 10 anos de detenção (o qual pode ser cumprido em regime semiaberto) (FOLHA DE S. PAULO¹⁶, 2004).

Na época a mídia associou o fato diretamente ao jogo *Duke Nukem 3D*, gerando pânico com matérias de teor duvidoso e sem respaldo de causa-efeito entre o game e o acontecido. Títulos sensacionalistas como o divulgado pela Folha, “*Jogo proibido pode ter motivado estudante de medicina*”¹⁷, refletiam nada mais do que um falso moralismo, criando pavor gratuito, uma vez que as matérias não apresentam nenhum laudo técnico, ou provas entre essa associação.

Basicamente o liame se deu porque o jogo continha uma cena de tiroteio dentro de uma sala de cinema, assim como na ocorrência, onde o personagem tem como alvo alienígenas. A similaridade foi o suficiente para que condenassem o jogo e o responsabilizassem pelo acontecido.

Essa narrativa ganhou corpo, e o caso chegou à justiça, só que dessa vez o réu era o jogo, sendo, igualmente, criminalizado. Khaled (2018) assinala que o Ministério Público Federal, através de uma Ação Civil Pública, pediu a proibição da circulação do game e de outros títulos, por supostamente, disseminarem a violência.

¹⁶ Atirador é condenado a 120 anos de prisão. Folha de S. Paulo. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0406200401.htm>>. Acesso em: 15 out. 2020.

¹⁷ Jogo proibido pode ter motivado estudante de medicina. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fol/geral/ult16121999199.htm>>. Acesso em: 16 out. 2020.

À vista disso, o pedido foi julgado procedente, tendo por fundamento a sobreposição do Artigo 227, da Constituição Federal de 1988, que trata da proteção integral à criança e ao adolescente, sobre a liberdade de expressão, prevista no Artigo 5º, IX, CF/88, e a livre iniciativa do Artigo 170, parágrafo único, e inciso XIII do Artigo 5º, ambos da CF/88.¹⁸ Sendo publicado no dia 17 de dezembro de 1999, no Diário Oficial da União – DOU, uma portaria do Ministério da Justiça proibindo o jogo e outros¹⁹ no território brasileiro.²⁰

No entanto, como de praxe, a mídia e certos grupos, buscaram se promover através de um combate moral, e foi justamente isso o que ocorreu. Pois, por mais que coexistissem vários motivos que levassem Mateus da Costa Meira a cometer o fatídico, o jogo foi o que recebeu maior atenção a época.

Segundo o laudo toxicológico realizado pelo IML, o assassino “estava drogado quando entrou, apontou a submetralhadora na direção da plateia e começou a atirar. Exames de laboratório comprovaram que o estudante tinha usado cocaína.” (Diário do Grande ABC, 1999). Sendo esta uma substância conhecida por “fazer a pessoa sentir-se paranoica, zangada, hostil e ansiosa [...] Comportamento bizarro, instável, por vezes violento [...] Alucinações, hiperexcitabilidade, irritabilidade [...] Pânico e psicose.” de acordo com a Fundação para um Mundo sem Drogas²¹.

Em que pese sua importância, o autor do atentado, admitiu ser usuário de drogas. Sendo que seu relato é compatível com os efeitos da cocaína no corpo, conforme noticiado na ocasião. O delegado Olavo Reino Francisco, que tomou o depoimento do estudante, conta que ele disse que ouvia vozes, que as paredes cochichavam em seu ouvido, que se sentia observado, perseguido. Também que essa sensação de perseguição começou quando ele tinha 16 anos, motivo que, segundo ele, o levou a comprar a metralhadora (FOLHA DE S. PAULO, 1999²²).

Neste ínterim, houve relatos de Alcione Carvalho, com quem Meira chegou a trocar cartas enquanto estava na cadeia. A qual informa que ele consumia cocaína, que seus pensamentos e palavras eram confusos, que sempre achava que tinha alguém atrás dele. E, ainda, que o teor das cartas demonstrava “frieza, inteligência e poder de manipulação. Nas

¹⁸ BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 15 out. 2020.

¹⁹ *Doom, Mortal Kombat, Blood, Requiem e Postal*.

²⁰ BRASIL. Diário Oficial da União. Disponível em: <https://www.in.gov.br>. Acesso em: 18 de out. 2020.

²¹ BRASIL. Fundação para um mundo sem drogas. Disponível em: <https://www.naoasdrogas.pt/drugfacts/cocaine/effects-of-cocaine.html>. Acesso em: 17 out. 2020.

²² Atirador diz que disparou por ver seus perseguidores na plateia. 1999. Folha de S. Paulo. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0511199905.htm>. Acesso em: 17 out. 2020.

raras vezes em que trata do tema, banaliza o massacre contra a plateia indefesa, que lhe rendeu pena de 120 anos”. (FOLHA DE S. PAULO, 2010²³).

O foco aqui não é a responsabilização e nem os efeitos da droga no corpo humano. A questão é que laudos demonstraram a presença da substância no corpo de Meira enquanto praticava o crime. Além do mais, laudo de seu psiquiátrica demonstrava que o assassino tinha transtorno de personalidade. Ambos fatos noticiados na época e divulgados pela mídia, porém, nada foi amplamente disseminado e condenado como o jogo em questão. Mesmo podendo esses fatores estarem muito mais atrelados à causa-efeito do crime.

Ademais, mesmo após quase uma década preso, longe de qualquer jogo eletrônico capaz de lhe provocar atitudes violentas, Mateus tentou matar Francisco Vidal Lopes, seu colega de cela, possivelmente por este atrapalhar seu sono com conversas em voz alta. Isso de acordo com notícias veiculadas pela imprensa.²⁴

Diante de todo acontecido é possível perceber que a narrativa de condenação do jogo *Duke Nukem 3D*, apenas diante da similaridade entre o acontecido e a cena do jogo, foi utilizada até o momento que foi pertinente. Pois, mesmo diante do segundo fato ser um ato violento, em nenhum momento fora alegado a influência de qualquer jogo sobre a ação criminosa. Destarte, as outras influências sobre a vida do jovem, como a utilização de cocaína e seu distúrbio psicológico são muito mais interferentes e capazes de provocar uma relação de causa-efeito.

2.3.2 Massacre de Suzano

Não diferente dos outros ataques, os jogos eletrônicos violentos novamente foram associados a fatídicos atos. Dessa vez o atentado que ocorrera no município de Suzano, região metropolitana de São Paulo, no dia 13 de março de 2019. Onde Guilherme Tauci Monteiro e Luiz Henrique de Castro entraram em um colégio, no qual foram alunos, e dispararam contra alunos e funcionários. Após um atentou contra a vida do outro, que por fim se suicidou. Nessa ação foram mortos, 2 funcionários e 5 alunos. Posteriormente foi descoberto que a dupla antes de adentrar ao colégio assassinou o tio de Guilherme, totalizando 8 mortes²⁵.

²³ Atirador do shopping revela "frieza" em cartas a travesti. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff2410201001.htm>>. Acesso em: 17 out. 2020.

²⁴ FRAZÃO, Heliana. "Atirador do shopping" tenta matar espanhol em prisão da Bahia. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/2009/05/21/ult5772u4067.jhtm>>. Acesso em: 17 out. 2020.

²⁵ Veja quem são as vítimas do massacre em escola de Suzano. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/mogidas-cruzes-suzano/noticia/2019/03/13/veja-quem-sao-as-vitimas-do-massacre-em-escola-de-suzano.ghtml>>. Acesso em: 17 out. 2020>.

Nenhum jogo especificamente foi responsabilizado pelo fato, mas notícias enfatizavam o fato de os assassinos serem “jogadores de *Call of Duty*, e *Counter Strike*, games de tiro em primeira pessoa, nos quais o jogador se enxerga do ponto de vista do protagonista, com armas em punho.” (A TRIBUNA, 2019²⁶).

O discurso sensacionalista e de desinformação foi tão grande, que fora reproduzido até mesmo pelas autoridades de mais alto escalão, como por exemplo quando o vice-presidente da república, Hamilton Mourão, foi questionado acerca do massacre em Suzano, o mesmo disse:

Temos que entender o porquê de isso estar acontecendo. Essas coisas não aconteciam no Brasil. Na minha opinião (...) vemos essa garotada viciada em videogames (...) videogames violentos. [...]. Quando eu era criança, jogava bola, soltava pipa. A gente não vê mais essas coisas²⁷.

Pode-se perceber nessa fala vários pontos polêmicos, porém, o eixo central é de que o tratado pelo vice-presidente não passa de uma visão moral própria dele e um preconceito cultural com as novas formas de entretenimento. E esse costuma ser um dos únicos motivos pelos quais pessoas continuam reproduzindo esse discurso de criminalização de jogos eletrônicos.

Mesmo que outros fatores, tais como, familiares, psicológicos e sociais pudessem ser mais conectados ao ocorrido, estes muitas vezes foram ignorados, e minorados frente à responsabilização dos jogos eletrônicos. A exemplo dos enfrentados por Guilherme, que tinha uma mãe viciada em drogas, e já havia paralisado os estudos, por conta de ser vítima de Bullying²⁸.

O propósito deste trabalho não é o de isentar a responsabilidade dos jogos a qualquer custo, mas sim, de demonstrar que existe um padrão demonstrativo de questões pertinentes. Dentre elas, sociais, econômicas e afetivas. As quais, podem ser relacionadas à causa-efeito da violência, do que um simples jogo eletrônico. Os embates enfrentados pelo indivíduo em seu dia-a-dia são muito mais reais e presentes do que um momento de entretenimento que ele desenvolve.

²⁶ Massacre em Suzano divide opiniões sobre jogos virtuais. A Tribuna. Disponível em: <<https://www.atribuna.com.br/noticias/atualidades/massacre-em-suzano-divide-opini%C3%B5es-sobre-jogos-virtuais-1.44777>>. Acesso em: 18 out. 2020.

²⁷ Mourão sobre Suzano: 'Jovens estão muito viciados em videogames violentos'. Correio Braziliense. Disponível em: <<https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/brasil/2019/03/13/interna-brasil,742684/mourao-sobre-suzano-jovens-estao-muito-viciados-em-videogames-violen.shtml>>. Acesso em: 18 out. 2020.

²⁸ Funcionária diz ter sido poupada por atirador: Era uma relação de carinho R7. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/sao-paulo/funcionaria-diz-ter-sido-poupada-por-atirador-era-uma-relacao-de-carinho-14032019>>. Acesso em: 19 out. 2020.

Inúmeras causas foram suscitadas para os massacres em escolas: influência de filmes e games, rejeição de colegas, depressão e pensamentos suicidas, acessibilidade de armas, efeitos colaterais de medicação ou abstinência dela, bullying, solidão e muitos outros. Está mais do que comprovado que uma explicação universal para o fenômeno é absolutamente impossível. Cada massacre é produto de circunstâncias pessoais e sociais muito complexas e absolutamente impossíveis de se repetir, por mais que a experiência permita identificar algumas características em comum. Tudo parece indicar que a questão diz muito mais respeito aos eventuais problemas psicológicos e sociais que os atiradores possam estar atravessando do que qualquer relação causal entre games e violência, como estopim ou motivação para tragédias reais. (H. KHALED JR., 2018, p. 158).

Aliás, muito mais produtivo seria o levantamento de discussões com problemáticas reais, como por exemplo *o meio digital como forma de preparação de crimes*, ou este como *expoente de discursos de ódio*. Uma vez que os assassinos, deliberadamente, usaram a internet como forma de se informarem acerca de armas, estratégias de atuação. E, inclusive tiveram apoio de outros usuários do fórum, conforme, investigação do Ministério Público.

Segundo o que já foi apurado, os jovens frequentavam o fórum Dogolachan há mais de um ano, e vinham tornando público os planos sobre o atentado. Lá, eles receberam informações de onde conseguir armamento e até dicas táticas de como cometer os assassinatos. [...]. O fórum que era frequentado pelos assassinos é conhecido por reunir pessoas que discutem abertamente assuntos como prática de crimes, violação de direitos humanos, além de racismo e misoginia²⁹.

Diante disso, a cruzada moral contra os jogos ganha uma roupagem mais de parcialidade e de desfoque dos reais problemas. Salienta-se que é muito mais simples responsabilizar algo abstrato a tratar dos reais causadores. Tendo em vista que “a violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afetivas (deseestruturação familiar, ausência de limites etc.) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego etc.)” (ALVES, 2005, p.230).

2.3.3 Atentado de Christchurch

Poucos dias separam o retro citado atentado e o que aconteceu em Christchurch, em 15 de março de 2019, sendo este o mais recente abordado neste trabalho. Brenton Tarrant, com 28 anos na época, transmitiu via rede social *Facebook*, um massacre em massa de 51 pessoas.

²⁹ Polícia investiga influência de fórum da deep web no massacre de Suzano. Olhar Digital. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/policia-investiga-participacao-de-usuarios-de-forum-no-massacre-de-suzano/83726>>. Acessado em: 19 out. 2020.

Os alvos foram muçulmanos que frequentavam mesquitas para realizar orações naquele dia. Como resultado o autor do atentado recebeu pena de prisão perpétua³⁰.

Antes do ataque Tarrant publicou em sua conta do *Twitter*, um manifesto no qual explicava suas convicções e motivos pelos quais planejou o atentado, e basicamente se demonstrou um extremista, racista e nacionalista. No mesmo manifesto chegou a citar o Brasil como exemplo de nação fraca em razão de sua diversidade. Vale a transcrição: “O Brasil, com toda a sua diversidade racial, está completamente fraturado como nação, onde as pessoas não se dão umas com as outras e se separam e se segregam sempre que possível³¹”.

Relevante se faz, para este estudo, mencionar que em seu manifesto, Tarrant, cita dois jogos de videogame. Aduzindo que estes o influenciaram. O *Spyro: Yearofthe Dragon*, que segundo ele, o ensinou o etno-nacionalismo. Neste jogo de estética infantil, a tática é um dragão roxo recolher diamantes e ovos em florestas. O *Fortnite*, por sua vez, o “treinou para ser um assassino e para fazer [a dança] “floss” aos cadáveres dos meus inimigos”.³²

Alguns veículos da mídia, de pronto, usaram o supracitado excerto como forma de afirmar que este havia sido um dos grandes influenciadores do atirador. Porém, é possível perceber certo tom de ironia por parte de Tarrant. Há, inclusive, suposições de que ele tirou proveito da inclinação que a mídia tem, de criar sensacionalismo entre massacres e os jogos eletrônicos violentos, como forma de divulgar seus pensamentos e ideias.

Por oportuno, frise-se que tais atitudes foram brutalmente combatidos pelas autoridades neozelandesas e pelas redes sociais utilizadas. Tão logo a empresa foi alertada pela polícia local sobre o vídeo e sua transmissão ao vivo, prontamente o retirou e eliminou as contas do *Facebook* e do *Instagram* do atirador. Tomou ainda, o cuidado em suprimir todo e qualquer elogio ou apoio a esse crime ou ao atirador. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2019).³³

É possível perceber essa ironia uma vez que um dos jogos citados pelo atirador, o jogo *Spyro: Yearofthe Dragon*, trata-se de um jogo com classificação livre³⁴ onde a violência é inexistente, e duvidosamente seria associado a qualquer ato de violência real.

³⁰ Terrorista pega prisão perpétua por atentado de Christchurch. Istoé. Disponível em: <<https://istoe.com.br/terrorista-pega-prisao-perpetua-por-atentado-de-christchurch/>>. Acesso em: 20 out. 2020.

³¹ Manifesto de atirador cita Brasil e faz referências a nacionalismo e games. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2019/03/manifesto-de-atirador-cita-brasil-e-faz-referencias-a-nacionalismo-e-games.shtml>>. Acesso em: 20 out. 2020.

³² Idem.

³³ Massacre na Nova Zelândia foi planejado e seguido em tempo real em fóruns e redes sociais. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2019/03/massacre-na-nova-zelandia-foi-planejado-e-seguido-em-tempo-real-em-foruns-e-redes-sociais.shtml>>. Acesso em: 20 out. 2020.

³⁴ GamesPot. *Spyro: Year of the Dragon*. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/games/spyro-year-of-the-dragon/>>. Acesso em: 20 out. 2020.

Para mais, um manifesto de 74 páginas, entre tantos absurdos descritos como, supremacia branca, extinção de certas etnias e religiões, além de tratar imigrantes como invasores, o referencial a um jogo é o que menos deveria chamar atenção.

Por fim, fazendo um paralelo entre o massacre de Suzano, é possível enxergar um outro padrão no massacre de Christchurch, qual seja de divulgação dos atentados em mídias sociais, assim como a utilização da internet como fonte de informações para orquestrar tais ataques, além de disseminar ideais de ódio. Assim, como grande parte dos jogos eletrônicos atualmente possuem sistema de se jogar de forma *on-line*, conectando outros jogadores, o centro da preocupação deve ser na utilização dos games como disseminador de ódio, e não como responsável pela violência.

3 CONCLUSÃO

Feitas estas considerações, conclui-se que não há qualquer relação de causa-efeito entre os jogos eletrônicos e o comportamento violento de certos indivíduos. A violência enfrentada no dia-a-dia é resultado de inúmeros fatores que subjagam uma pessoa, e definham uma sociedade. É um fenômeno complexo e cheio de obscuridades, que demonstram certos padrões, mas que ainda se mostra falho em apresentar certezas.

Questões sociais, econômicas, familiares, afetivas, culturais, psicológicas, entre tantas outras, são apenas alguns exemplos de dificuldades que geram em um indivíduo um sentimento e uma necessidade de se fazerem ouvidos através da violência. Esta utilizada como forma de linguagem. A violência é um sinal e exprime que algo não está certo. E, a partir do momento que esta pode ser identificada, deve ocorrer um processo de contenção.

Nesse processo devem ser analisados padrões comportamentais, assim como seus catalisadores, como forma de enfrentá-los na base. Acima de tudo, respeitando suas peculiaridades e correlacionando com outras questões pessoais e sociais. A violência real é algo a ser combatido, e merece a contribuição de toda a sociedade para que isso aconteça.

Por mais que seja um fenômeno inerente ao ser humano, a violência que advém da desestruturação, da falta de oportunidades e das desigualdades podem e devem ser contrariadas. Para isso, primeiramente deve-se concentrar esforços em debater as origens reais deste problema, e deixar de alimentar discursos genéricos que procuram justificativas rasas a um fenômeno tão intrincado, tal como acontece com os jogos eletrônicos.

Insta esclarecer que os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento, de aprendizado e de interação. Em suma, uma nova maneira de se expressar culturalmente. Representam as correntes gerações e o avanço da tecnologia, e, dessa forma devem ser encarados. De igual modo, a violência utilizada nesses jogos se apresenta como um recurso para atrair e propiciar um sentimento de liberdade e catarse aos jogadores, assim como outras mídias que também se utilizam desse fenômeno.

À guisa de conclusão, tem-se que a relação entre a violência e os jogos eletrônicos, principalmente difundida pela mídia, se mostra mais uma forma de desfocar dos reais problemas e criar um pânico moral desmotivado. Vez que, o antagonismo tem se mostrado mais rentável do que a discussão de problemas sociais existentes. Os quais, verdadeiramente, contribuem para o desenvolvimento de um indivíduo violento e conseqüentemente uma sociedade violenta.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Game Over Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura, 2005.

BITTAR, Bernardo. **Mourão sobre Suzano: 'Jovens estão muito viciados em videogames violentos'**. 2019. Disponível em:

<https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2019/03/13/interna-brasil,742684/mourao-sobre-suzano-jovens-estao-muito-viciados-em-videogames-violen.shtml>. Acesso em: 18 out. 2020.

BRASIL. **Constituição da Republica Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 15 out. 2020.

BRASIL. **Diário Oficial da União**. Disponível em: <https://www.in.gov.br>. Acesso em: 18 de out. 2020.

CNN EDITORIAL RESEARCH. **Joseph Lieberman Fast Facts**. 2020. Disponível em:

<https://edition.cnn.com/2013/03/18/us/joseph-lieberman-fast-facts/index.html>. Acesso em: 15 out. 2020.

CORNISH, David. **History of the video game controller**. 2020. Disponível em:

<https://www.shortlist.com/lists/history-of-the-video-game-controller>. Acesso em: 09 set. 2020.

DIÁRIO DO GRANDE ABC. **Atirador do cinema consumiu cocaína no dia do crime**.

1999. Disponível em: <https://www.dgabc.com.br/Noticia/186686/atirador-do-cinema-consumiu-cocaina-no-dia-do-crime>. Acesso em: 17 out. 2020.

FOLHA DE S. PAULO. **Atirador diz que disparou por ver seus perseguidores na plateia.** 1999. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0511199905.htm>. Acesso em: 17 out. 2020.

FOLHA DE S. PAULO. **Massacre na Nova Zelândia foi planejado e seguido em tempo real em fóruns e redes sociais.** 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2019/03/massacre-na-nova-zelandia-foi-planejado-e-seguido-em-tempo-real-em-foruns-e-redes-sociais.shtml>. Acesso em: 20 out. 2020.

FRAZÃO, Heliana. **Atirador do shopping" tenta matar espanhol em prisão da Bahia.** 2009. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/2009/05/21/ult5772u4067.jhtm>. Acesso em: 17 out. 2020.

FUNDAÇÃO PARA UM MUNDO SEM DROGAS. **A verdade sobre a Cocaína.** s/d. Disponível em: <https://www.naoasdrogas.pt/drugfacts/cocaine/effects-of-cocaine.html>. Acesso em: 17 out. 2020.

G1 MOGI DAS CRUZES E SUZANO. **Veja quem são as vítimas do massacre em escola de Suzano.** 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/13/veja-quem-sao-as-vitimas-do-massacre-em-escola-de-suzano.ghtml>. Acesso em: 17 out. 2020.

GAMESPOT. **Spyro: Year of the Dragon.** 2000. Disponível em: <https://www.gamespot.com/games/spyro-year-of-the-dragon/>. Acesso em: 20 out. 2020.

GARRAFFONI, Renata Senna. **Gladiadores na Roma Antiga: dos Combates as Paixões Cotidianas.** São Paulo: Annablume/Fapesp, 2005.

GOGONI, Ronaldo. **GTA: como um jogo politicamente incorreto se tornou sucesso mundial.** 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/417739/gta-como-um-jogo-politicamente-incorreto-se-tornou-sucesso-mundial/>. Acesso em: 09 out. 2020.

GULARTE, Daniel. **Death Race (Exidy, 1976).** 2018. Disponível em: <https://bojoga.com.br/retroplay/analises-de-jogos/arcade-pinball/death-race-exidy-1976/#Legado>. Acesso em: 09 out. 2020.

HORNUNG, Erik. **Capítulo X: O Rei.** In: DONADONI, Sergio. O Homem Egípcio. Lisboa: Presença, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ISTO É. **Terrorista pega prisão perpétua por atentado de Christchurch.** 2020. Disponível em: <https://istoe.com.br/terrorista-pega-prisao-perpetua-por-atentado-de-christchurch/>. Acesso em: 20 out. 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.

LUCAS, Peter. Violência na escola: questão de segurança ou de pedagogia? **Revista Pátio**, n. 8, ano 2, p.26-29, fev/abr, 1999.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. A violência na adolescência: um problema de saúde pública. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 6, n. 3, p. 278-292, Set, 1990.

MURRAY, Janet H. **Hamlet em la Holocubierta**: el Futuro de la Narrativa en el Ciberspacio. Barcelona: Paidós, 1999.

NOGUEIRA, Luiz. **Polícia investiga influência de fórum da deep web no massacre de Suzano**. 2019. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/noticia/policia-investiga-participacao-de-usuarios-de-forum-no-massacre-de-suzano/83726>. Acesso em: 19 out. 2020.

ODÁLIA, Nilo. **O que é violência**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.

OLIVEIRA, Gabriel. **Massacre em Suzano divide opiniões sobre jogos virtuais**. 2019. Disponível em: <https://www.atribuna.com.br/noticias/atualidades/massacre-em-suzano-divide-opini%C3%B5es-sobre-jogos-virtuais-1.44777>. Acesso em: 18 out. 2020.

OXLEY, A. F. R. Crime e controle da criminalidade: As novas perspectivas e abordagens da criminologia cultural. **Sistema Penal & Violência**. v. 4, n. 2, p. 180-190, jul/dez, 2012.

PACHECO, Elza Dias. **Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio**: dos folguedos infantis à diversão. In: PACHECO, Elza Dias. Simpósio Brasileiro de Televisão, Criança e Imaginário. Campinas: Papirus, 1998.

PENTEADO, Gilmar. **Atirador é condenado a 120 anos de prisão**. 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0406200401.htm>. Acesso em: 15 out. 2020.

PERASSOLO, João. **Manifesto de atirador cita Brasil e faz referências a nacionalismo e games**. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2019/03/manifesto-de-atirador-cita-brasil-e-faz-referencias-a-nacionalismo-e-games.shtml>. Acesso em: 20 out. 2020.

PEREZ, Fabíola. **Funcionária diz ter sido poupada por atirador**: Era uma relação de carinho. 2019. Disponível em: <https://noticias.r7.com/sao-paulo/funcionaria-diz-ter-sido-poupada-por-atirador-era-uma-relacao-de-carinho-14032019>. Acesso em: 19 out. 2020.

REDAÇÃO FOLHA DE S. PAULO. **Jogo proibido pode ter motivado estudante de medicina**, 1999. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fol/geral/ult16121999199.htm>. Acesso em: 16 out. 2020.

RIBEIRO, Débora. **Significado de Homem**. 2019. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/homem/>. Acesso em: 08 set. 2020.

RIVEIRA, Carolina. **O fabuloso mercado de games, que atrairá 2,7 bilhões de usuários em 2020**. 2020. Disponível em: <https://exame.com/negocios/o-fabuloso-mercado-de-games-que-atraira-27-bilhoes-de-usuarios-em-2020/>. Acesso em: 10 set. 2020.

ROCHA, Rosamaria Luiza de Melo. **Estética da Violência**: por uma Arqueologia dos Vestígios. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1998. Tese de doutorado em Comunicação – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1998. p. 285.

SUELLENTROP, Chris. **Grand Theft Auto V Is a Return to the Comedy of Violence**. 2013. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html>. Acesso em: 15 out. 2020.

SUPERDATA. **2019 Year In Review: Digital Games and Interactive Media**. 2019. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/reports/p/2019-year-in-review>. Acesso em: 10 set. 2020.

TRINDADE, Eliane. **Atirador do shopping revela "frieza" em cartas a travesti**. 2010. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff2410201001.htm>. Acesso: 17 out. 2020.

TURKLE, Sherry. **O Segundo Eu**: Os Computadores e o Espírito Humano. Lisboa: Presença, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semynovitch. **A formação Social da Mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZALUAR, Alba. Um debate disperso: violência e crime no Brasil da redemocratização. **São Paulo em Perspectiva**, v. 13, n. 3, p. 3-17, set, 1999.