



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**A VIOLÊNCIA COMO ENTRETENIMENTO NOS JOGOS
ELETRÔNICOS: UM ESTUDO SOBRE O SUCESSO DE
*GRAND THEFT AUTO V***

JÉSSICA FERREIRA MOREIRA

RIO DE JANEIRO

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**A VIOLÊNCIA COMO ENTRETENIMENTO NOS JOGOS
ELETRÔNICOS: UM ESTUDO SOBRE O SUCESSO DE
*GRAND THEFT AUTO V***

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda.

JÉSSICA FERREIRA MOREIRA

Orientadora: Profa. Dra. Maria Helena Rêgo Junqueira

RIO DE JANEIRO

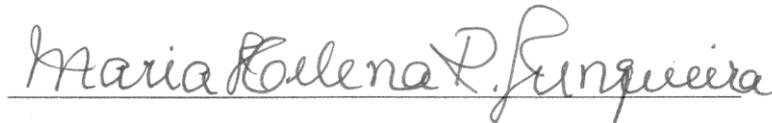
2016

**A VIOLÊNCIA COMO ENTRETENIMENTO NOS JOGOS ELETRÔNICOS:
UM ESTUDO SOBRE O SUCESSO DE GRAND THEFT AUTO V**

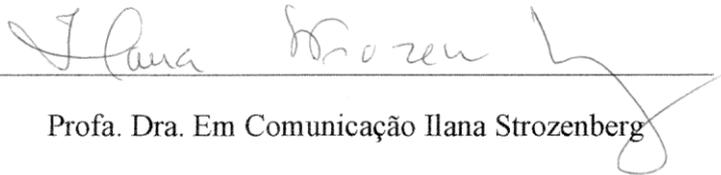
Jéssica Ferreira Moreira

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Publicidade e Propaganda.

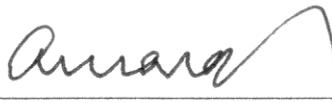
Aprovado por



Profa. Dr^a em Comunicação e Cultura Maria Helena Rêgo Junqueira



Profa. Dra. Em Comunicação Ilana Strozenberg



Prof. Dr. em Letras (Ciência e Literatura) Márcio Tavares d' Amaral

Aprovada em: 13/12/2016

Grau: 10 (dez)

Rio de Janeiro/RJ

2016

M838

Moreira, Jessica Ferreira

A violência como entretenimento nos jogos eletrônicos: um estudo sobre o sucesso de Grand Theft Auto V / Jessica Ferreira Moreira. 2016.

73 f.: il.

Orientadora: Prof^a. Maria Helena Rêgo Junqueira

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Publicidade e Propaganda, 2016.

1. Comunicação e cultura. 2. Entretenimento. 3. Jogos eletrônicos. 4. Violência. I. Junqueira, Maria Helena Rêgo. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 302.2

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **A violência como entretenimento nos jogos eletrônicos: um estudo sobre o sucesso de *Grand Theft Auto V***, elaborada por Jéssica Ferreira Moreira.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia 13/12/2016

Comissão Examinadora:

Orientadora: Profa. Dra. Maria Helena Rêgo Junqueira
Doutora em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação – UFRJ
Departamento de Comunicação – UFRJ

Profa. Dra. Ilana Strozenberg
Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação – UFRJ
Departamento de Comunicação - UFRJ

Prof. Dr. Márcio Tavares d’Amaral
Doutor em Letras (Ciência da Literatura) pela Faculdade de Letras – UFRJ
Departamento de Comunicação – UFRJ

RIO DE JANEIRO

2016

Dedico este trabalho a todos que me ajudaram a chegar até aqui.

Família, amigos e amor, esta conquista também é de vocês!

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que fazem de tudo por mim desde que nasci. Obrigada pelos momentos de felicidade e por me ajudarem em todos os momentos em que precisei. Passamos por muitas dificuldades e, se estou escrevendo esta mensagem hoje, devo isso a vocês. Por me ajudarem nesta conquista e nas futuras, minha eterna gratidão.

À minha família querida, que desde sempre torce pelo meu sucesso. Por vibrar comigo em todos os meus momentos de alegria e por estar ao meu lado quando os dias estavam nublados, meu coração agradece imensamente por todo o apoio e carinho.

À minha mãe, pessoa mais importante da minha vida. Aproveito este momento para agradecer por você existir e por fazer de tudo, literalmente, para me ver feliz. Nossa conexão vai além deste mundo e eu sou imensamente completa por ter você ao meu lado, todos os dias. Muito obrigada por tudo, rainha! Quando crescer, quero ser igual a você!

À minha irmã, que desde que nasci cuida de mim melhor do que cuida de si própria. Por todo seu amor incondicional por mim, agradeço de coração. Obrigada por me acolher em seus braços, por ser firme nos momentos necessários e por me dar a oportunidade de ser a tia mais feliz deste mundo. Gratidão!

Ao sobrinho e afilhado mais amado deste mundo, primeiramente, agradeço por existir. Obrigada por sempre me chamar para brincar quando eu estava no limite da exaustão e por todos os beijinhos de boa noite, mesmo que eu fosse passar a madrugada acordada. Um dia, quando ler esta mensagem, quero que saiba que sou imensamente mais feliz por ter você em minha vida, colorindo meus dias. Cuidarei de ti para sempre!

Ao meu amor, que faz parte dos momentos mais importantes da minha vida, inclusive deste. Sou muito feliz por ter você em minha vida e agradeço, de coração, por tudo que faz por mim desde o início da nossa relação, para nós, tão especial. Obrigada por estar ao meu lado neste momento difícil (e em todos os outros) e por me ajudar imediatamente sempre que eu preciso. Seu apoio foi fundamental para o meu sucesso neste trabalho e eu já anseio pela próxima conquista ao seu lado. Sempre juntos, iremos conquistar todos os nossos sonhos e superar todos os obstáculos. Você é o meu porto seguro, te amo!

Ao meu amigo Benedito Trindade, com quem formei um grande laço de amizade durante a faculdade. Agradeço por toda a cumplicidade e por me motivar a chegar até aqui!

Aos amigos do Descomplica, minha família de coração, agradeço pela rotina divertida e por fazerem meus dias difíceis serem mais leves. Pelos abraços apertados e pelas risadas de doer a barriga. Sinto que estou no caminho certo quando estou ao lado de vocês e agradeço por me acolherem com tanto carinho. Vocês são, sem dúvida, a melhor equipe do mundo!

À minha orientadora Maria Helena, que me acolheu em um momento difícil e aceitou me orientar na produção deste trabalho. Obrigada pela generosidade e por compartilhar comigo todo o seu conhecimento.

À banca, agradeço por terem aceitado meu convite. Ao querido Márcio d'Amaral, pela grande honra em poder compartilhar comigo seu brilhante conhecimento. À Ilana Strozenberg, pelo interesse e disponibilidade em fazer parte deste momento tão importante para mim. Aos dois, minha imensa gratidão!

Agradeço a todos os membros da UFRJ pelos ensinamentos de grande valia desde meu ingresso até minha formação. Obrigada aos professores, funcionários e colegas pela oportunidade de aprender com vocês todo dia um pouco e pela disponibilidade em acrescentar grandes valores à minha vida. Por toda a ajuda nos momentos de necessidade, obrigada!

Por fim, agradeço a todos que, de uma forma ou outra, me ajudaram a superar um dos momentos mais desafiadores da minha vida, até agora. Mesmo sem perceber, vocês me deram força e motivação para chegar até aqui, seja com um abraço apertado ou palavras de conforto. O carinho de vocês foi fundamental para que eu conseguisse seguir em frente.

*O maior juiz de seus atos deve ser você mesmo
e não a sociedade. Aprenda as regras e quebre algumas.*

Dalai Lama

MOREIRA, Jéssica Ferreira. **A violência como entretenimento nos jogos eletrônicos: um estudo sobre o sucesso de *Grand Theft Auto V***. Orientadora: Maria Helena Rêgo Junqueira. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Publicidade e Propaganda.

RESUMO

O presente trabalho busca expor e analisar as principais causas do interesse dos jogadores por jogos eletrônicos violentos. Através da reflexão teórica acerca da representação da violência na sociedade e de dados retirados de entrevistas com usuários, constata-se que a violência como entretenimento faz parte dos momentos de lazer de grande parte de jovens e adultos em todo o mundo. A partir do estudo de caso do jogo *Grand Theft Auto V*, a pesquisa visa contextualizar as diferentes concepções de violência, bem como mostrar a importância dos jogos eletrônicos como fator cultural e sua relação com os conceitos de real, virtual e simulacro. A problematização do tema se torna mais complexa na medida em que a violência do jogo em questão se assemelha a situações de transgressão cotidiana na sociedade contemporânea. Além disso, este trabalho baseia-se brevemente em diferentes vertentes que discutem como esse tipo de experiência influencia os jogadores expostos ao conteúdo presente no jogo.

Palavras-chave: violência, entretenimento, jogos eletrônicos, *GTA V*, sucesso.

MOREIRA, Jéssica Ferreira. **Violence as entertainment in eletronic games: case study about the success of Grand Theft Auto V.** Advisor: Maria Helena Rêgo Junqueira. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Final Paper in Advertising and Marketing..

ABSTRACT

This paper seeks to expose and analyze the main causes of players' interest in violent video games. Through the survey of theoretical reflection about the representation of violence aspects in society and data from interviews with users, it finds that violence as entertainment is part of moments of distraction to many teenagers and adults around the world. Based on the case study of the video game Grand Theft Auto V, the present dissertation aims to contextualize different conceptions of violence, as well as to show the relevance of electronic games as a cultural factor and how it is related to the concepts of real, virtual and simulacrum. The questioning of the theme becomes more complex because the violence in this game resembles daily transgressive situations in contemporary society. Moreover, this essay is briefly based on different lines of thought that debate how the players are exposed and influenced by the violent content presented by the game.

Keywords: violence, entertainment, eletronic games, GTA V, success.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Primeiro jogo da franquia <i>GTA</i>	52
Figura 2 – <i>GTA V</i>	52
Figura 3 – Parte urbana de <i>GTA V</i>	54
Figura 4 – Área rural de <i>GTA V</i>	54
Figura 5 – Os três protagonistas: <i>Trevor, Michael e Franklin</i>	56
Figura 6 – Imagens de perfil de usuários do <i>Rockstar Social Club</i>	57
Figura 7 – Hiper-realismo do mundo virtual de <i>GTA V</i>	58
Figura 8 – Cotidiano do mundo virtual	59
Figura 9 – Jogador assaltando uma loja de conveniência	60
Figura 10 – Perseguição policial	61
Figura 11 – Jogador causando caos e destruição nas ruas de <i>Los Santos</i>	61
Figura 12 – Cena de tortura assistida que gerou polêmica	62

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões
BROS	Brothers
CD	Compact Disc
DVD	Digital Versatile Disc
E.T	Extraterrestre
GFK	Growth from Knowledge
GTA	Grand Theft Auto
GTA V	Grand Theft Auto V
MIT	Massachusetts Institute of Technology
NES	Nintendo Entertainment System
NPC	Non-playable character
PDP-1	Programmed Data Processor-1
RV	Realidade Virtual

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 VIOLÊNCIA E SOCIEDADE: UMA TEIA DE POSSIBILIDADES.....	17
1.1 Violência: conceitos e termos sinônimos	21
1.2 As formas de representação da violência.....	25
1.3 A violência como experiência de diversão	28
2 A INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO	31
2.1 A origem do jogo.....	32
2.2 Jogos eletrônicos	36
2.2.1 A evolução dos jogos eletrônicos	39
3 UMA REFLEXÃO SOBRE O VIRTUAL	43
3.1 A realidade virtual: uma fusão de interessante	45
3.2 Cibercultura e ciberespaço	47
3.3 Simulação, simulacro e os jogos eletrônicos.....	50
4 ESTUDO DE CASO: GRAND THEFT AUTO V	52
4.1 Sobre o jogo.....	54
4.2 Uma experiência do cotidiano urbano	57
4.3 Como a violência é apresentado ao jogador no universo de GTA V	59
4.4 O prazer de experimentar os jogos violentos: o que vem depois?	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

INTRODUÇÃO

A indústria do entretenimento está em constante crescimento, cabendo às produtoras de jogos eletrônicos uma significativa parcela desse setor. Em decorrência do contínuo avanço tecnológico, os jogos disponíveis no mercado estão cada vez mais sofisticados apresentando, em sua maioria, excelente qualidade de conteúdo e acabamento. Recheados de recursos e aparatos, esses jogos estão possibilitando ao jogador vivenciar experiências de imersão cada vez mais realistas (ALVES, 2008), com as produtoras investindo verba e tempo em inúmeros testes com o propósito de entregar ao público consumidor um produto final com total aproveitamento para o usuário e satisfatório para crítica. A indústria vem injetando no mercado diversas opções de gênero e estilos de jogar para atender às diferentes necessidades e interesses do público desse segmento (MARIN, 2009).

Notadamente, um dos conteúdos de maior sucesso entre os consumidores desses jogos são aqueles de teor violento. Jogos com abordagem violenta figuram entre os mais vendidos sendo os preferidos dos jogadores de diversas faixas etárias, segundo pesquisa da *Growth from Knowledge* – GfK, empresa que controla e analisa a venda de jogos no mercado brasileiro (NETO, 2014). Em geral essa temática é classificada como “ação-aventura”, já que, dentre as classificações existentes para esses produtos, não há nomenclatura específica que informe o verdadeiro teor do jogo. Assim, a violência acaba entrando em alguns jogos como um tema subliminar ou adjacente ao conteúdo.

O tema deste trabalho versa sobre essa violência recorrentemente presente nesses jogos, com um recorte específico sobre a violência física, buscando compreender por que tal conteúdo vem se tornando um atrativo para os jovens e adultos consumidores desses produtos. Refletir sobre como a violência e a “quebra de regras” se tornam fatores de atração para o usuário é um ponto de partida importante para que se faça um estudo profundo, analítico e comportamental do porquê um indivíduo gosta de reproduzir atitudes violentas, sentindo prazer em fazer parte de um mundo distópico e corruptível. Essa constatação é, em si, suficiente para fomentar o interesse em se produzir uma pesquisa a fim de se obter respostas relevantes no campo do conhecimento social.

As representações da violência sempre fizeram parte do cotidiano das sociedades organizadas (ALVES, 2003). O curioso é pensar que, estando a violência presente em grande parte da vida do indivíduo, acarretando situações ruins, por quê, para se divertir, ele irá escolher um produto que contém elementos de violência semelhantes à realidade, ao invés de

se manter distante dessa atmosfera? Além disso, quais fatores estão por trás do desejo de representar bandidos, atropelar pedestres e roubar carros? Essas são questões que exemplificam a violência presente em alguns jogos eletrônicos.

A partir das questões levantadas, percebe-se que, apesar de a violência ter permeado a história da humanidade desde sempre, hoje, com esse extraordinário avanço da tecnologia, ela está indo diretamente para a casa das pessoas, podendo ser acessada ao toque de um dedo. E se antes o apreciador da violência tinha um papel passivo, de mero espectador, agora ele pode, através dos jogos eletrônicos, interagir de forma autônoma nos ambientes virtuais. Essa aproximação nos leva à problemática sobre qual reflexo da violência como meio de entretenimento funciona nos jogos eletrônicos. Até que ponto jovens e adultos conseguem estabelecer uma perfeita diferença entre mundo fictício e realidade e, mais, até que ponto a banalização da violência pode tornar esses usuários pessoas e cidadãos insensíveis à prática da violência em todas as suas dimensões.

Este estudo tem por objetivo identificar os possíveis reflexos da violência vista como entretenimento sobre o comportamento psíquico e social das pessoas, trazer ao debate que fatores dentro da sociedade moderna estariam levando mais e mais pessoas de faixas etárias e poder aquisitivo diferentes a buscarem a violência como forma de divertimento, descrever que medidas a sociedade está adotando para se ajustar a essa nova realidade e propor algumas soluções que possam harmonizar essa tendência a consumir violência com a prática da paz no meio social em que vivemos.

A presente pesquisa mostra-se oportuna e relevante por reunir dados e informações que retratam como determinados setores da sociedade estão se comportando diante dessa violência crescente. Ao investigar questões como poder e violência, a exacerbada exploração da violência urbana pela mídia e o espantoso crescimento das vendas de jogos eletrônicos violentos pretendo subsidiar peças-chave da sociedade como família, escola, políticos, instituições públicas e privadas para que adotem, cada uma na sua esfera de atuação e dentro dos pressupostos de uma sociedade socialmente responsável, medidas que auxiliem, orientem e acompanhem os jovens e adultos usuários de jogos eletrônicos, sobretudo os de teor violento. Trafegando entre segmentos sociais que são indiferentes a essa questão e aqueles que, de algum modo, tentam impor limites a essa crescente banalização da violência, este trabalho tenta mostrar a importância de um fórum aberto e permanente, para que membros da sociedade possam contribuir não só com ideias e sugestões, mas também com ações concretas que possam exercer minimamente um controle sobre a gritante produção de violência que se vê na mídia, seja ela impressa, visual ou virtual.

Para o desenvolvimento deste trabalho foram feitas pesquisas em autores com notório conhecimento nas áreas de psicologia, educação e linguagem virtual, assim como foi utilizado o jogo *Grand Theft Auto V*, considerado um dos mais violentos à venda no mercado, já que alia o recurso do *open world* ou mundo aberto a uma história onde o jogador tem a opção de escolher um entre três personagens disponíveis para realizar missões ou para andar livremente pela cidade fictícia. O famoso jogo eletrônico foi escolhido para este trabalho não só por mostrar perfis masculinos que exibem comportamentos notavelmente agressivos, como também por chamar a atenção por conter apelo sexual, discriminação racial e comportamento selvagem (GOTTERBARN, 2009).

Ainda como parte da metodologia adotada para este trabalho, foram reunidos trechos de depoimentos de pesquisadores, cientistas e personalidades formadoras de opinião que se manifestaram a favor e contrário em relação ao teor do jogo *Grand Theft Auto V*. As contradições aqui apresentadas têm a finalidade didática de mostrar que o tema é relevante carecendo de debates e que se faz necessário um profundo trabalho de conscientização social a respeito da violência.

Este trabalho de conclusão de curso está estruturado em quatro capítulos e mais as considerações finais. No primeiro capítulo foi feito um levantamento histórico sobre como a sociedade e a violência foram se integrando ao longo da história da humanidade, buscando entender essa integração através de estudos e teorias que explicam como essa relação se deu ao longo da existência humana. Este capítulo aborda ainda a pluralidade conceitual do termo *violência* com seus graus de objetividade e subjetividade, segundo autores como Hannah Arendt e Michel Foucault, e explora algumas referências teóricas sobre a banalização, espetacularização e naturalização da violência. As representações da violência também são investigadas à luz de autores com Sigmund Freud e Hannah Arendt. O capítulo se encerra buscando desvendar os primórdios do conceito de violência experienciada como diversão, correlacionando com a enfática procura pelos jogos eletrônicos violentos, e levando em consideração a contextualidade de seu significado e representação na sociedade.

O segundo capítulo desta pesquisa aborda a indústria do entretenimento, sua participação e seu papel social na questão da massificação da violência com a finalidade de entreter e se debruça sobre a participação dos jogos eletrônicos como um dos mais poderosos canais de disseminação de atos bárbaros cometidos contra os seres humanos. Retrocedendo à origem dos jogos e sua importância para o desenvolvimento do homem, seja no campo da expansão do raciocínio, seja na dimensão social e relacional, o segundo capítulo acompanha ainda a evolução dos jogos e das formas de jogar, chegando aos jogos eletrônicos, que alteram

a relação entre jogo e jogador, permitindo experiências sensoriais inéditas. A conclusão do capítulo traz um painel evolutivo do jogo eletrônico, evidenciando o esforço das produtoras em desenvolver jogos cada vez mais consistentes em termos de tecnologia e de conteúdo.

O terceiro capítulo entra no universo virtual tendo os estudos e pesquisas de Pierre Lévy como suporte teórico para mostrar que o virtual, há tempos, faz parte da vida de cada cidadão ao redor do mundo. Isso se dá uma vez que o processo de virtualização já atinge os setores econômicos, comercial, de serviços, de entretenimento, entre outros. Na realidade virtual com sua tríade imersão, envolvimento e interação vamos encontrar os fundamentos nos quais se baseiam a experiência dos usuários com os jogos eletrônicos. O capítulo discorre ainda sobre a importância do ciberespaço, que é onde o processo de virtualização ocorre. O ciberespaço, então, amplia o universo de atuação do jogador, na medida em que interliga um sem-número de computadores, possibilitando aos jogadores entrar num espaço virtual único. Este capítulo fecha sua investigação recrutando mais um aspecto importante que compõe o universo dos jogos eletrônicos: a simulação e o simulacro, estabelecendo a diferenciação entre esses dois conceitos e explicando o que acontece dentro do ambiente dos jogos.

O quarto e último capítulo investiga o jogo *Grand Theft Auto V* como um estudo de caso, mostrando sua estrutura interna, sua estética e seu potencial, além de analisar o impacto desta obra no mundo inteiro. Esse jogo reproduz, com inequívoca qualidade, a realidade urbana, permitindo ao jogador o poder de cumprir suas etapas da forma que preferir, sem se preocupar sobre o quão ilícitas podem vir a ser suas escolhas e ações para obter a pontuação necessária às novas etapas. O capítulo descreve ainda como a violência se apresenta ao jogador, deixando uma questão aberta caracterizando a necessidade de que o tema não se esgote: o que vem depois?

1 VIOLÊNCIA E SOCIEDADE: UMA TEIA DE POSSIBILIDADES

O fenômeno da violência está, não unicamente, mas estreitamente ligado ao ser humano (GUARINELLO, 2007). Ambos são, em sua análise, complexos porque são amplamente dotados de subjetividade, possibilitando múltiplas interpretações, além de serem dinâmicos. Indivíduo e violência devem ser estudados levando-se em consideração, dentre outros fatores, tempo histórico, inserção social, cultura e organização política.

Tendo em vista seu caráter indissociável, infere-se que a violência está inserida no cotidiano do homem desde sua origem, quando as questões principais tratavam, por exemplo, da dominação de territórios e divergência de opiniões acerca de religião ou cultura, até os tempos atuais (OLIVEIRA; MARTINS, 2014). Além disso, suas formas de manifestação e visibilidade acompanham o processo de formação e progresso da sociedade, fazendo-se necessário analisá-las de acordo com o contexto, pois “cada sociedade está às voltas com sua própria violência segundo seus próprios critérios e trata seus próprios problemas com maior ou menor êxito” (MICHAUD, 1989 *apud* BARAZAL, 2014, p. 80).

No entanto, dada a pluralidade semântica em virtude das suas diferentes formas de manifestação durante toda a passagem histórica até o atual momento, não é possível adotar uma definição singular para o termo (BARAZAL, 2014). Mesmo que em *Grand Theft Auto V* esteja explícito o recorte da violência física e psicológica, essenciais para este trabalho, serão apresentadas possibilidades conceituais sobre a violência a fim de filtrarmos as definições mais apropriadas ao objetivo desta pesquisa.

Por ora, tem-se a reflexão de que a violência é uma experiência social, com significação heterogênea e ramificada. Segundo Pino (2007), essa palavra tem a força de seu sentido maior do que a de seu significado. Isso ocorre porque a experiência da violência ultrapassa a teoria e possui inúmeras maneiras de representação na prática em todas as organizações sociais, sendo capaz de despertar, no sujeito, reações de esfera racional e, principalmente, potenciais e intensas emoções. É importante termos em mente que a violência é uma questão cultural e que não podemos assumi-la como um fator com significado único a todas as culturas. Cada grupo social enxerga as representações da violência de uma maneira e não temos como objetivo, neste trabalho, de julgar a visão do outro e um ponto etnocêntrico, mas sim de apresentar exemplos de comportamentos violentos dentro da sociedade contemporânea e analisá-los dentro do contexto dos jogos eletrônicos.

Quando pensamos em violência, diversas associações vêm à cabeça. Uma delas remete à questão de poder e controle, tendo em vista ser inerente ao homem se organizar em

sociedade e estabelecer, para seu convívio – frequentemente não harmonioso – leis, condutas e regras. Como os indivíduos possuem diferentes interesses, sejam eles sociais, políticos, culturais, econômicos e ideológicos, é inevitável que os conflitos pela disputa do poder ocorram, visto que

[...] essas formas de organização social são obra do próprio homem e que, portanto, não são mais regidas, exclusivamente, por determinantes *naturais*, mas por determinantes de natureza *histórica*, qualquer que seja a fonte real de onde elas emanam. Em outras palavras, é próprio da natureza *humana* ou cultural dos homens determinar a maneira como eles se organizam enquanto seres sociais, estabelecendo os princípios, regras, normas ou leis que definem as formas de organização social, não ignorando que o coletivo humano não é um todo homogêneo, mas feito de conflitos e de interesses diferentes (PINO, 2007, p. 773, grifo autor).

As desavenças geradas por essas diferenças, inseridas em uma sociedade não homogênea, funcionam, portanto, como impulsos agressivos regulados por fatores socioculturais, em que os mecanismos de controle são significantes para cada indivíduo. É importante distinguir, assim como Pino (2007) o faz em sua pesquisa, a questão da sociabilidade do homem *versus* animal. No animal, a interação entre os seres é um fenômeno natural, instintivo e genético dadas as condições ambientais em que estão inseridos para manutenção da competição, dominância e sobrevivência. No homem, por outro lado, as formas de organização e convívio são criadas de acordo com interesses comuns e os conflitos são gerados por divergências, acima de tudo, ideológicas, logo, inviabilizando a possibilidade de associação a fatores biológicos.

Ainda a respeito das reflexões sobre violência e poder, algumas visões são interessantes para complementar o pensamento. Oliveira e Martins (2014) explicam que a violência está ligada à hierarquia e que o ser humano, algumas vezes, passa a dar mais valor às suas conquistas materiais do que à própria vida. Dessa forma, os mecanismos de controle e privação dos direitos de uns em detrimento dos privilégios de outros podem ser caracterizados como violência e a desigualdade entre os indivíduos gera cada vez mais disputas por espaços de visibilidade. Em todas as vezes em que algo essencial lhe é retirado ou proibido, compreende-se que, nesse cenário, o ser humano é visto como uma vítima da violência, segundo Barazal (2014).

Dois importantes teóricos do século XX que contribuíram substancialmente para os estudos sobre poder e violência foram Hannah Arendt¹ e Michel Foucault². Para a teórica

¹ Nascida Johanna Arendt, foi uma Filósofa e Política alemã das mais influentes do século XX.

política, os conceitos de poder, violência e força são utilizados como sinônimos no campo prático, mas são distintos em suas definições. Por ora, ficamos com a relação entre poder e violência, cujos termos, em contrapartida ao exposto até o momento, são a antítese um do outro. Para Hannah Arendt, segundo Oliveira e Martins (2014), onde há violência não há poder, visto que este se encontra abalado onde aquela se manifesta.

Ademais, o ponto chave que distancia o poder da violência é a política, a qual está presente nas relações de poder, mas não junto à violência (SOARES, 2014). Logo, ao mesmo tempo em que a violência atua como um instrumento de deslegitimação do poder, ela é responsável por se alimentar dessa fraqueza e se manifestar na sociedade. Por fim, complementando o pensamento de Hannah Arendt, Soares (2014) explica que, para Foucault, a violência ocorre onde há desigualdade social e hierarquização dos indivíduos, se tratando, portanto, de ambientes onde há mecanismos de controle e privação. Todavia, contrapõe, o poder se manifesta apenas entre pessoas que gozam de liberdade.

Tendo em vista que o objetivo desta pesquisa é, em síntese, mostrar a crescente procura das pessoas por jogos eletrônicos com temática violenta examinando o porquê dessa procura e os reflexos dela no indivíduo e conseqüentemente na sociedade, propondo ações que auxiliem as esferas sociais a contornar o impacto dessa violência no ser humano, é importante pontuar algumas considerações entre violência e a mídia virtual na qual esse conteúdo se insere. Além disso, refletir sobre como a cultura midiática³, atualmente, “espetaculariza, banaliza e naturaliza a violência através da produção e recepção dos meios de comunicação de massa” (MEDEIROS, 2001, p. 33) também é relevante. Segundo o autor, vivemos hoje uma cultura da violência, construída através da naturalização desse fenômeno como presente no cotidiano social. Sob outro viés, mas ainda nesse assunto, Barazal (2014) pontua que os meios de comunicação e o desenvolvimento da tecnologia permitiram uma amplitude para a violência no que se refere à sua visibilidade na mídia, em que suas práticas estão cada vez mais banalizadas e naturalizadas no cotidiano da sociedade.

A mídia virtual, assim como outros tipos de mídia, desempenha um grande papel influenciador para a sociedade através da difusão de ideias e valores. Dessa forma, é necessário analisar porquê esses conteúdos têm grande aceitação do público. Como o propósito deste trabalho é mostrar a crescente procura do público por jogos eletrônicos

² Michel Foucault fez parte da escola pós-estruturalista e suas teorias compreendem as relações entre poder controle social.

³ Expressão que define os símbolos difundidos pelos meios de comunicação da contemporaneidade.

violentos e analisar o indivíduo e obra dentro desse contexto, chegamos, portanto, à relação entre violência e entretenimento nos jogos virtuais. Para concluir esta primeira parte, iniciamos uma reflexão interessante sobre o conceito e a representação da violência por perspectivas diferentes das quais foram abordadas até o momento. Desta forma, temos que

o discurso sobre a violência não compreende apenas a fala, nem é consciente para quem o enuncia; ele também é o não-dito ou o silenciado, um conjunto de enunciados, práticas e falas, que garantem a circulação das imagens sobre a própria violência. O discurso sobre a violência é o leito de um grande rio, cujas marcas de ambiguidade estão presentes mesmo no seu estudo (RIFIOTIS, 1997, p. 8).

Tendo conhecimento de que a violência é um fenômeno amplo e ambíguo, alguns estudos mostram que a violência enquanto experiência social se manifesta como força dispersiva, atuando como construtora de identidade social, cultural e subjetiva do indivíduo, explica Rifiotis (1997). Importante ressaltar que essas pesquisas não excluem nem desvalorizam as implicações negativas que a violência desencadeia na sociedade, apenas buscam mostrar outros caminhos para além de seu efeito negativo, os quais serão de suma importância para analisar o estudo de caso desta pesquisa.

Duas associações igualmente interessantes são as noções de violência enquanto experiência de catarse⁴ e o princípio das pulsões⁵, esta desenvolvida pelo criador da Psicanálise, Sigmund Freud. A catarse seria, em linhas gerais, uma descarga emocional provocada no sujeito por um objeto ou trauma e tem como objetivo, conforme Camino (1976, p. 22), “a purificação, ab-reação⁶ de paixões violentas através da participação numa tragédia”. A pulsão se trata de uma espécie de força interna motivadora que, ao ser exteriorizada, libera descargas de energia.

Dessa forma, a partir da breve contextualização dos principais conceitos e teorias que envolvem direta ou indiretamente o tema da pesquisa, infere-se que analisar o fenômeno da violência depende, previamente, da apresentação e discussão de diversas questões. Buscar compreender o interesse dos indivíduos por jogos de videogame violentos é, essencialmente, entender como ocorre a relação entre o homem, sociedade e poder. Além disso, depende também de analisar a indústria do entretenimento, de mostrar como a mídia explora esse tipo

⁴ Substantivo feminino que se refere ao método de purificação mental que consiste em revocar à consciência os estados afetivos recalçados, para aliviar o doente dos desarranjos físicos e mentais oriundos do recalçamento.

⁵ Instinto (no sentido freudiano) na medida em que compele a agir. Freud desenvolveu vários conceitos de pulsão, dentre eles pulsão de vida, de morte, sexual, de auto conservação, de dominação, parcial e do ego.

⁶ Processo de descarga emocional que, liberando o afeto ligado à lembrança de um trauma, anule seus efeitos patogênicos.

de diversão e de como as empresas produtoras dos jogos se beneficiam com a grande aceitação do público com relação a este tipo de produto. Para além de um meio de diversão, o que este trabalho propõe é que tanto a mídia quanto as empresas tratem do tema como responsabilidade social e que o público tenha a noção prévia do que esperar ao consumir este tipo de produto.

1.1 Violência: conceitos e termos sinônimos

Conforme apresentado anteriormente, o termo violência não possui uma definição absoluta. Sua polissemia associa-se à multiplicidade de suas manifestações na sociedade em que o homem, subjetivo e mutável, atua como protagonista. “Paradoxalmente, a violência é construída na sociedade e se processa de forma a romper com os próprios códigos de ordens produzidos por ela”, explica Soares (2014, p. 12).

O tema da violência, de qualquer ponto de vista que abordemos, é extremamente complexo, e nenhuma ciência ou área do conhecimento pode, por si só, dar conta dessa complexidade, e o pior de tudo é que juntando esforços teóricos podemos apenas explicar uma parte ínfima desse fenômeno; apesar disto, continuaremos longe de evitá-la (GOLDFARB, 2010, p. 2673).

Estudar a violência e explicar suas variáveis predispõe entender a sociedade desde o início da história, bem como considerar suas condições de inserção no mundo. O termo “teia” se adequa muito bem ao tema, visto que a violência carrega consigo múltiplas ramificações de possibilidades, em que os pontos precisam estar conectados para serem entendidos. Ainda assim, a violência é um fenômeno dinâmico e difícil de ser explicado, segundo a autora. “O fenômeno da violência é suficientemente complexo para resistir às análises superficiais que por vezes são feitas dele. Ele envolve questões sociais, econômicas e políticas nacionais mal resolvidas ou ainda não resolvidas” (PINO, 2007, p. 764).

Tendo em vista sua abrangência, nesta parte serão apresentados alguns conceitos da palavra violência, em que os mais adequados serão utilizados para responder as questões desta pesquisa. Além disso, outros termos já mencionados, que estão diretamente associados à palavra e são utilizados na prática como sinônimos, porém não são semelhantes, merecem atenção especial para não serem utilizados erroneamente. O campo conceitual da violência se encontra dentro de um leque de definições, as quais, mesmo se referindo à mesma palavra, possibilitam direcionamentos distintos de acordo com o contexto e o objetivo da discussão.

A primeira visão sobre a violência se relaciona ao âmbito do palpável, do material. O senso comum a enquadra como sendo “qualquer agressão física contra seres humanos,

cometida com a intenção de lhes causar dano, dor ou sofrimento” (OUTHWAITE, 1996 *apud* BARAZAL, 2014, p. 78). Esse caráter corporal do conceito de violência ocorre porque a sociedade convive com isso cotidianamente e é mais simples de ser enxergado.

Violência vem do latim *violentia*, que significa violência, caráter violento ou bravio, força. O verbo *violare* significa tratar com violência, profanar, transgredir. Tais termos devem ser referidos a *vis*, que quer dizer força, vigor, potência violência, emprego de força física, mas também quantidade, abundância, essência ou caráter essencial de alguma coisa. (MICHAUD, 1989, *apud* SOARES, 2014, p. 13, grifo autor).

Em contrapartida a essas duas definições, alguns autores não descartam a hipótese de que a violência esteja associada ao âmbito físico, mas acrescentam que o conceito vai além de ser um fenômeno que ultrapassa os limites do corpo humano. Nesse sentido, “[...] algumas das mais requintadas formas de tortura moderna, as quais produzem uma completa desorientação dos sentidos e podem causar danos duradouros na mente e no cérebro, não envolvem qualquer agressão física direta às vítimas” (OUTHWAITE, 1996 *apud* BARAZAL, 2014, p. 79, grifo nosso).

Para a Organização Mundial de Saúde, a violência também vai além da questão física e é definida como

uma noção referente aos processos e às relações sociais interpessoais, de grupos, de classes, de gênero, ou objetivadas em instituições, quando empregam diferentes formas, métodos e meios de aniquilamento de outrem, ou de sua coação direta ou indireta, causando-lhes **danos físicos, mentais e morais** (OMS, 1996 *apud* OLIVEIRA; MARTINS, 2014, p.5, grifo nosso).

Para ratificar essa afirmação, sendo totalmente pertinente ao estudo, admite-se que a violência

é um processo social relacional complexo e diverso. É um processo relacional, pois deve ser entendido na estruturação da própria sociedade e das relações interpessoais, institucionais e familiares. A sociedade se estrutura nas relações de acumulação econômica e de poder, nas contradições entre grupos e de classes dominantes e dominados bem como por poderes de sexo, gênero, etnias, simbólicos, culturais, institucionais, profissionais e afetivos. É um processo diversificado em suas manifestações: familiares, individuais, coletivas no Campo e na cidade, entre os diferentes grupos e segmentos, e **atinge tanto o corpo como a psique das pessoas** (FALEIROS, 2007 *apud* OLIVEIRA; MARTINS, 2014, p. 3, grifo nosso).

Dessa forma, o primeiro conceito apresentado associa a violência a práticas de ordem física causadas pelos indivíduos, considerando toda sua estrutura organizacional, tendo como consequências danos ao corpo do receptor. No entanto, infere-se que a violência não só está relacionada a atitudes e consequências de natureza física, como também é capaz de se manifestar de forma mais sutil e gerar marcas invisíveis ao exterior, as quais podem ser muito mais graves e destruidoras para quem a sofre. A partir dessa primeira contraposição,

confirmamos que não é possível generalizar o conceito de violência nem restringi-lo à ideia de agressão direta e danos visíveis aos olhos do homem.

O campo semântico da violência é amplo porque ela é um fenômeno contido em diversas práticas, inclusive do cotidiano. Devido a isso, algumas palavras podem ser utilizadas como sinônimos e empregadas como se estivessem relacionadas ao mesmo assunto. No entanto, embora a violência evoque outros termos que fazem parte do mesmo universo prático, é importante distingui-los a fim de que fique bem entendida a noção exata de cada um, evitando possíveis equívocos e desvios de interpretação.

A distinção dos termos crime, agressão e transgressão, comumente utilizados como equivalentes à violência, é necessária porque o estudo de caso desta pesquisa visa analisar um jogo de videogame o qual tem sua narrativa composta por todos esses termos de forma prática, os quais compõem, inclusive, o objetivo principal da obra. Embora as noções conceituais dessas palavras não sejam um requisito para que o usuário tenha uma experiência completa dentro do jogo, esta pesquisa atenta-se em diferenciá-las para promover uma compreensão aprofundada do assunto e porque seu uso equivocado acarreta em um mau entendimento para as reflexões teóricas e ideológicas.

Uma vez que já foram apresentados alguns dos diversos significados da palavra violência, esta parte destina-se a diferenciá-la de seus termos semelhantes. Doutor em Psicologia, Angel Pino (2007) apresentou, em sua tese, as peculiaridades que existem entre as palavras crime, agressão e transgressão. O autor afirma que o crime

é um conceito de natureza legal que, em si mesmo, significa apenas um ato de **transgressão** da lei penal, o que sujeita seu autor a penas variáveis segundo as sociedades [...] o crime não tem, em si mesmo, qualquer conotação de violência física, social ou moral, embora possa ser agregada a alguns desses atos em razão da forma de que eles se revestem (*idem*, p. 767, grifo nosso).

Dessa forma, entendemos que o crime é um conceito associado apenas à prática de não cumprimento do sujeito para com as leis constitucionais e que pode ou não ter qualquer relação direta com a violência. Os tipos penais são divididos em categorias, como crime contra a pessoa, contra o patrimônio, contra a honra, crime econômico, entre outros. Respectivamente, podem ser exemplificados como omissão de socorro, furto e extorsão, plágio e, finalmente, estelionato. Nenhuma dessas práticas envolve violência e ainda assim são consideradas crimes, o que não impede que outras delas, enquadradas em uma mesma categoria, estejam relacionadas a atitudes violentas, como o roubo, por exemplo.

A agressão, no entanto, se refere a uma atitude ofensiva ou defensiva praticada quando seres evoluídos – inclusive os animais – se sentem ameaçados por terceiros e a exercem com a

intenção de manter e garantir sua sobrevivência e segurança, comenta Pino (2007). Com a diferença de que, nos animais, esse estímulo é de ordem instintiva, genética e física, enquanto que nos homens essa ação está submetida a condições históricas, culturais e impulsivas, podendo ser de natureza física e também verbal, reitera o autor.

É necessário atentar-se também ao termo transgressão, que retrata bem o que acontece durante a narrativa de *Grand Theft Auto V*. O crime, assim como a agressão, são formas de transgressão e a mesma se configura como o desvio e quebra das regras estabelecidas e reguladas socialmente.

A ‘força’, que usamos frequentemente no linguajar diário como sinônimo de violência, especialmente quando a violência é usada como meio de coerção, deveria ser reservada, na linguagem terminológica, para designar as “forças da natureza” ou as “forças das circunstâncias” (*la force des choses*), isto é, para indicar a energia liberada através de movimentos físicos ou sociais (ARENDDT, 2004, p. 28, grifo autor).

O conceito de força foi bem definido pela autora, a qual também reiterou em sua obra a respeito da constante associação de equivalência que as pessoas dão às palavras força e violência cotidianamente. Infere-se que a violência, embora possa ser manifestada através da força – como no caso da agressão – está estreitamente ligada à liberação de energia.

A partir da apresentação dos principais conceitos sobre violência e a diferenciação de seus termos sinônimos, temos que

a *violência* assume ‘sua qualificação de violência em função de normas definidas que variam muito. Desse ponto de vista, pode haver quase tantas formas de violência quantas forem as espécies de normas’. Trata-se, portanto, de contribuições que não se excluem, pois são complementares (MICHAUD, 1989 *apud* BARAZAL 2014, p. 78, grifo autor).

Os conceitos não devem ser descredibilizados, visto que cada um é referido a um contexto e tem sua aplicabilidade particular. Além disso, uma vez que eles são resultados das diversas formas de convívio social, cada qual pode não ter significados iguais, mas possuem importância equivalente. O que será feito, portanto, é filtrá-los a fim de aplicar os mais adequados ao tema da pesquisa e utilizá-los com a intenção de mostrar os tipos de violência que podem ser encontrados em um dos jogos mais violentos já produzidos. O uso da palavra “violência” presente na obra *GTA V* será tratada como o conjunto de todos esses conceitos, em que o objetivo não é tratá-los como sinônimos, e sim inseri-los no universo da violência.

1.2 As formas de representação da violência

Tendo em vista que a violência possui diversos conceitos, suas representações também se comportam da mesma forma, ou seja, são múltiplas. Retomando a reflexão sobre a violência se manifestar através do poder, algumas considerações serão levantadas nas perspectivas de Hannah Arendt e Michel Foucault. Na concepção de Arendt, o poder faz parte da sociedade, está inserido nas relações entre os indivíduos e é construído sempre de forma coletiva, nunca individual. O poder é tomado pela violência quando o interesse de um se sobrepõe ao dos demais, deixando de haver cooperação. Além disso, complementa Perissinotto (2004), o poder está ligado a uma fundação e existe apenas enquanto há um grupo que compartilha o mesmo interesse. Foucault compreende as relações de poder como um fenômeno socialmente construído que, através de sua passagem histórica, pode ser transformado e ter novas significações (SOARES, 2014). Dessa forma, a violência atua nesse cenário como uma ferramenta de controle para interromper a organização atual e instituir uma nova em seu lugar, enfraquecendo as relações interpessoais e abalando as estruturas organizacionais, complementa o autor.

A respeito da teoria das pulsões, desenvolvida por Freud, considerações importantes, embora contraditórias⁷, podem ser feitas para este estudo. Como definição, temos que “a pulsão é concebida como força que impulsiona o organismo do interior e leva-o a fazer certos atos capazes de provocar a descarga dessa excitação ou força” (FREUD, 1922 *apud* CAMINO, 1976, p. 22). Segundo Freud, complementa, a pulsão se origina por uma agitação corporal que tem como objetivo liberar a tensão de dentro do ser.

Dentre os tipos de pulsão especulados por Freud e os que mais se adequam a esta pesquisa são a pulsão de morte – na qual a pulsão de agressão está inserida, e a pulsão de vida. A pulsão de morte propõe a liberação da tensão interna do corpo em forma de energia com o fim de que o agente retorne ao seu estado primitivo, o que poderia ser comparado ao Princípio de Nirvana⁸. A pulsão de vida, no entanto, é contrária à pulsão de morte, pois seu objetivo não é esgotar a energia interna do ser, e sim garantir o princípio da constância, mantendo o equilíbrio energético entre os ambientes interno e externo (ALMEIDA, 2007). Isso

⁷ Pesquisas mostram que a teoria das pulsões de Freud se tratava de especulações, as quais se contradiziam em várias de suas obras.

⁸ Estado de constância ou inércia, semelhante ao estado da pulsão de morte.

ocorre porque, segundo Freud, os seres tendem a manter dentro de si o mesmo princípio conservatório a menos que haja uma força externa que modifique seu estado.

Dessa forma, a pulsão de vida atua como reguladora para que o ser mantenha seu equilíbrio interno quando sofre alguma influência externa. Eros⁹ é de natureza conservadora e por isso tende à auto conservação, complementa Almeida (2007). Na pulsão de morte, a descarga funciona como propulsora para a liberação da energia interna e seu consequente esgotamento. No entanto, em ambos, “é interessante notar a incansável insistência de qualquer pulsão, mesmo que reprimida, para alcançar a satisfação representativa de alguma experiência primária que foi prazerosa” (ALMEIDA, 2007, p. 6).

Uma vez compreendido que a violência tenha implicações para os dois lados, negativo e positivo, é necessário mostrar e explicar as causas para essa última constatação. A violência na sociedade sempre teve seu discurso negativo generalizado, visto que muitos são os males sociais e físicos consequentes de atitudes a ela vinculadas. No cotidiano social alguns tipos de violência são mais comuns, como a violência física, sexual, psicológica, verbal, psicológica, entre outras. Existem também dois níveis em que a violência pode ser representada, sendo eles a

violência *expressiva*, aquela cujo objetivo é infligir algum tipo de mal a alguém, e violência *instrumental*, vista como um simples meio normal para atingir determinado fim social (estima, status, poder etc.), de forma que o mal que ela pode ocasionar é considerado uma mera consequência e não um objetivo da ação. Enquanto a primeira é considerada ilegal e socialmente inaceitável, a segunda é considerada legal e socialmente aceitável (BALL-ROKEACH, 1980 *apud* PINO, 2007, p. 771, grifo autor).

A partir dessa comparação, percebe-se que a violência, embora seja geralmente associada negativamente, é possível enxergá-la por outro viés que não o de causar impacto negativo em quem a sofre. Além disso, a agressão também pode significar um esforço de controle da agressividade, como uma espécie de ato potencial. Na perspectiva de Lorenz (*apud* CAMINO, 1976), a agressão é condição interna do homem e pode ser gerada dentro do seu próprio organismo. Ao contrário dos animais, mesmo sendo instintivo, o ser não possui formas naturais para controle da agressão.

Dessa forma, os indivíduos podem descarregar essa energia de algumas maneiras, sendo uma delas totalmente pertinente à pesquisa, através da transferência dessa agressividade em forma de energia que será descarregada em práticas “socialmente aceitáveis” (CAMINO,

⁹ Em Freud, significa o mesmo que pulsão de vida.

1976, p. 21). Como exemplo, o autor menciona os esportes e atividades que possibilitam que os indivíduos liberem essa energia intensamente em um processo que se chama catarse. Embora haja estudos que sugerem que a experiência catártica relacionada à agressão ou violência pode contribuir para aumentar a agressividade interna do sujeito, outros confirmam que a catarse atua como agente regulador dos princípios internos dos indivíduos. Como exemplo, temos que

a observação frequente de filmes agressivos diminui a agressão dos espectadores, porque os filmes oferecem suporte externo às fantasias agressivas que estimulariam uma ab-reação catártica ou controlariam, por compensação, a exteriorização da agressividade (CAMINO, 1976, p. 25).

Embora o exemplo acima esteja relacionado a um estudo feito a partir de programas televisivos, permite-se fazer uma comparação com o presente objeto de estudo, o jogo de videogame *Grand Theft Auto V*. Isso ocorre porque os conteúdos estão inseridos no mesmo tipo de mídia – virtual – e contêm elementos representativos da violência, agressão etc.

A experiência da violência enquanto mecanismo de catarse ocorre porque essa funciona como um mecanismo de fuga, auxiliando na diminuição das tensões e o consequente relaxamento das conturbações internas do indivíduo (MEDEIROS, 2001). Além disso, complementa o autor, Freud explica que a violência enquanto espetáculo age como um substituto satisfatório aos conflitos com os quais o indivíduo tenha que lidar no mundo real através dos estímulos de pulsão. Por fim, conclui, o esvaziamento das tensões se dá por meio de um estímulo externo capaz transformar decepções do sujeito em prazer.

Mostrar que a violência pode estar inserida em práticas positivas confere um desafio para a sociedade, visto que sua repercussão negativa é muito mais difundida e reforçada. No entanto, estudos vêm mostrando, como o caso de autores precitados, que essa conquista está sendo alcançada com sucesso. Com o surgimento de novas mídias, advindas do avanço tecnológico, o indivíduo está sendo capaz de experimentar diversas experiências em que a violência esteja inserida. Portanto,

a violência, para além do delito e da repressão, implica numa visão de mundo, e que isto tem significativas consequências, principalmente, para os estudos que se concentram na construção das subjetividades daqueles que vivenciam a experiência da violência. É na perspectiva de uma abordagem, digamos, mais vivencial, mais próxima das experiências concretas, que podemos começar a pensar na pluralidade da violência e sua significação (RIFIOTIS, 1997, p. 5-6).

Além das explicações abordadas anteriormente, a violência como experiência positiva atua como criadora de identidades culturais e propulsiona o aprofundamento da subjetividade dos componentes sociais (RIFIOTIS, 1997). A violência, dependendo de como se manifesta, é

uma forma de representação não prejudicial tanto para seu autor quanto para o meio onde ela se insere e se configura, inclusive, como uma experiência enriquecedora para o ser humano.

1.3 A violência como experiência de diversão

Saindo de uma análise conceitual para uma mais prática, chegamos, então, à parte dos registros da violência como forma de entretenimento, que têm sua origem tão antiga quanto a da própria violência. No entanto, antes de se chegar até a mídia onde está inserido o estudo de caso desta pesquisa, é necessária uma breve contextualização de como a sociedade se divertia através de práticas e costumes violentos, seja pelo espetáculo, pela cultura, pela sensação de conquista ou como forma de exemplo social.

As atividades de entretenimento de um povo mudam de acordo sua organização social, cultural e política, e sua análise deve considerar o período histórico no qual ele está inserido. Os exemplos de lazer estão inseridos nos esportes e também em práticas preexistentes até mesmo antes do futebol surgir - após a Revolução Industrial Inglesa. É importante frisar que, tanto os costumes populares e elitistas, além dos considerados como esportes podem conter elementos de extrema violência, agressão e extermínio do outro, em casos mais extremos, mas não incomuns. Podemos afirmar, com base nos exemplos de lazer da sociedade atual, que houve uma grande mudança nas formas de entretenimento da sociedade, embora algumas delas ainda sejam retrógradas e inaceitáveis se forem levados em consideração o progresso social e o avanço das leis.

Antes de contextualizar os esportes em si, é necessária uma análise a respeito de algumas atividades tidas como meios de entretenimento social, embora, por razões complexas e que não cabem na discussão, não se sabe porquê enquadrá-las nessa categoria. Os exemplos a seguir se referem a alguns costumes em que, infelizmente, alguns ainda são praticados nos dias atuais – com menos frequência – mas ainda presentes em algumas culturas.

Alguns dos métodos de execução, muito aplicados como forma de castigo e lição de moral, eram vistos como um cenário de espetáculo para a população e para os responsáveis delegados a ministrá-las. Como exemplo, podem ser citadas a guilhotina, a forca e a fogueira, as quais traziam às vítimas, por motivos óbvios, dor e sofrimento; para a plateia, no entanto, expectativa e diversão¹⁰. Essas práticas eram realizadas em espaço público como praças, por

¹⁰ Disponível em: <<http://www.fatosdesconhecidos.com.br/os-21-piores-metodos-de-execucao-e-tortura-ao-longo-da-historia/>>. Acesso em 09 de abril de 2016.

exemplo, para, ao mesmo, entreter os espectadores e lhes servir de exemplo para o que não deve ser feito.

A respeito de atividades envolvendo animais, podem-se mencionar as touradas e as disputas entre animais. Nestas, comuns até os dias atuais, consistem em colocar dois animais para brigarem entre si, em que o duelo só termina quando um deles mata o outro. Os exemplos mais comuns são cachorros, galos e porcos. Sobre aquelas, prática tradicional nos países como Espanha e Portugal, o espetáculo ocorre dentro de uma arena, em que a plateia se acomoda nos arredores e o grande ato se faz no centro do local (ZULIETTI, 2012).

Embora a tourada seja quase um não esporte, talvez seja o modelo e o limite de todos os esportes; elegância da cerimônia, regras estritas e combate, força do adversário, ciência e coragem do homem, todo nosso esporte moderno está nesse espetáculo de outras eras, herdado dos antigos sacrifícios religiosos. Mas esse teatro é falso: nele, **morre-se de verdade** (BARTHES, 2009 *apud* MARQUES 2015, p. 6, grifo nosso).

O objetivo final da prática da tourada, de acordo com o autor, consiste na morte do animal. Esse costume, até hoje, é fortemente criticado por cidadãos e grupos defensores dos animais, visto que a diversão se encontra no sofrimento do touro. A prática, felizmente, já foi proibida em várias cidades da Espanha¹¹.

As disputas de gladiadores no Império Romano são outro forte exemplo da violência, literalmente, como forma de entretenimento.

Diferentemente de nossos jogos coletivos, que também atraem multidões para estádios fechados, os jogos gladiatórios romanos eram combates pela vida, eram disputas que podiam resultar na morte de um dos competidores. Seriam os romanos mais cruéis do que nós? Gostariam, mais do que nós, de ver o sangue derramado sobre a areia dos anfiteatros? De ver a morte acontecer, real, concreta, material, sob os próprios olhos que a testemunham? E, se a resposta for afirmativa, por quê? (GUARINELLO, 2007, p. 126-127).

Segundo o autor, os primeiros registros dessa prática ocorreram em 264 a.C., na cidade de Roma. Nos tempos atuais, algumas artes marciais também são formas de disputa em que a violência como entretenimento – agora dentro do esporte – é presente. Salvas as devidas considerações, embora as agressões físicas estejam autorizadas e sejam regulamentadas por um órgão competente avaliador, não se exclui a ideia de que o espectador seja entretido pelas cenas, muitas vezes, sangrentas e agressivas, tal como ocorria nos duelos na capital Italiana.

¹¹ Disponível em: <<http://www.anda.jor.br/18/04/2016/defensores-das-touradas-tentam-justificar-crueldade-como-arte>>. Acesso em 10 de abril de 2016.

Novos tipos de entretenimento surgiram e estão disponíveis em diversas mídias, as quais também se amplificaram. A temática da violência está presente em várias delas e nesse contexto se inserem, entre outros exemplos, os filmes e os jogos de videogame. Dentro da indústria dos *games*, notamos que as obras cujo tema seja a violência crescem a cada ano. Tendo como exemplo o *GTA V*, por ser o estudo de caso desta pesquisa, mas não excluindo as outras centenas de produções, afirma-se que a experiência de violência do sujeito é cada vez mais real devido ao avanço dos recursos tecnológicos e as obras até se confundem com a realidade reproduzida nos filmes.

Portanto, inferimos que a violência pode estar associada ao entretenimento de diversas formas e que sua mudança ao longo da história, além da abolição de certas práticas inadequadas, ocorre pela reformulação e o surgimento de novos hábitos sociais. Os jogos de videogame violentos, então, permitem que o sujeito vivencie experiências de realidade bem próximas às previamente mencionadas, proporcionando o desejado contato com a violência sem precisar cometê-la contra terceiros.

2 A INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO

O entretenimento é um dos setores que mais cresce no mercado e a indústria dos jogos eletrônicos é a terceira maior área a receber investimentos nos Estados Unidos, perdendo apenas para a indústria bélica e automobilística, que ficam com primeira e segunda colocações, respectivamente (SANTAELLA; FEITOZA, 2009). Atrai todos os tipos de público e é uma categoria capaz de produzir bens econômicos e também simbólicos (MARIN, 2009). Além disso, está inserido em inúmeras atividades do cotidiano da sociedade como cinema, teatro, parques, jogos, entre outros, complementam.

O entretenimento é composto por três fases históricas, de acordo com Pereira e Coelho (2008 *apud* PEREIRA; POLIVANOV, 2012). De acordo com os autores, deixou de ser uma prática simplesmente com o propósito de passar o tempo para se tornar um negócio para as empresas a partir do início do século XX. Dessa forma, é necessário apresentar uma descrição histórica de uma das áreas mais promissoras do futuro a fim de levantar suas principais características em cada época, bem como pontuar suas peculiaridades relacionadas às condições sociais e econômicas do momento.

A primeira fase do entretenimento, conforme apontam Pereira e Polivanov (2012), ocorre desde a antiguidade até meados do século XIX. Nesse período, o entretenimento era tido como atividades descontraídas realizadas no intervalo entre tarefas sérias, em que as famílias ou grupos de amigos se reuniam para cantar, recitar poesias, brincar de jogos de raciocínio, entre outros. Nota-se que, nesse primeiro momento, o entretenimento ainda não estava ligado a hábitos de consumo de produtos ou serviços como ocorre nos dias atuais, mas sim a costumes íntimos entre familiares e pessoas próximas.

Já na segunda fase, iniciada na virada do século XIX para o XX, complementam os autores, o entretenimento deixa de ser uma prática cotidiana da vida privada e passa a se relacionar a práticas comerciais populares, como espetáculos, circos e feiras. A partir desse momento, o entretenimento emerge como uma forma de negócio, como por exemplo, o cinema de Hollywood, e se expande a partir do século XXI se consolidando como uma verdadeira indústria. Dessa forma, “o entretenimento passou a ser uma mercadoria valorizada pela sociedade regida pelo capital”, segundo Marin (2009, p. 211) e os jogos eletrônicos, como é o caso dos videogames, começaram a se popularizar após seu surgimento no fim do século XX, segundo Pereira e Polivanov (2012).

Por fim, a terceira fase do entretenimento se constitui como uma linguagem, concluem Pereira e Polivanov (2012). A partir do final do século XX e desde o início do século XXI até

o momento, percebemos que o entretenimento se tornou “**híbrido** junto a produtos e serviços, como um bem agregado que facilita, promove e incrementa o comércio em geral” (*idem*, 2012, p. 81, grifo nosso). O entretenimento como linguagem ocorre na medida em que se tornou parte integrante e indissociável da vida das pessoas. Além disso, devido à evolução tecnológica, novos meios de diversão surgiram e, de forma cada vez mais constante, “a estratégia sistêmica empresarial, com franco investimento no setor de entretenimento, amplia os horizontes dos lucros integrando diversas mídias para ofertar uma malha de produtos e suscitar o desejo de outras tantas” (MARIN, 2009, p. 215).

As empresas estão cada vez mais empenhadas em vender estilos de vida e felicidade (MARIN, 2009). Houve um estreitamento das barreiras entre consumo e diversão e, no cenário atual, as organizações investem pesado em recursos para oferecer aos consumidores produtos e serviços em forma de diversão e prazer. Logo, “[...] diferentes práticas discursivas, em diferentes esferas da sociedade, se expressam através da linguagem do entretenimento” (PEREIRA; POLIVANOV, 2012, p. 81) e isso interfere diretamente nos hábitos de consumo da sociedade. Isso acontece porque o discurso das mídias contemporâneas se reforça em apresentar o entretenimento como um costume essencial ao dia a dia, criando novos hábitos comportamentais e acentuando o paradigma do entretenimento e consumo como necessidade intrínseca à vida das pessoas.

Portanto, infere-se que o entretenimento passou por transformações devido às mudanças culturais e econômicas da sociedade e, atualmente, está ligado ao bem-estar das pessoas e lucro das empresas. As práticas de diversão, em um primeiro tempo associadas a momentos privados de relaxamento entre família, agora se configuram como consumo de produtos e serviços. Além disso, são metaforizadas pelo discurso das empresas e das mídias contemporâneas como estilo de vida. As organizações estão cada vez mais competitivas e atentas às necessidades dos consumidores e a indústria do entretenimento é, atualmente, uma das que mais gera bens culturais e econômicos.

2.1 A origem do jogo

A palavra jogo, assim como violência, possui diversos significados singulares uma vez que é utilizada de forma diferente em cada contexto. “Assim, o uso do termo jogo não é um ato individual e solitário, mas decorrente do uso por um grupo social que dê sentido a essa palavra” (SANTOS, 2009, p. 3). Além de seu conceito amplo, que vai além de sua definição mais racional, os jogos estão divididos em diferentes categorias e o ato de jogar é uma das

experiências mais prazerosas e divertidas para a sociedade. Diferentes culturas compartilham do mesmo hábito há séculos e os jogos, cada vez mais, deixam de estarem ligados exclusivamente aos tempos do ócio e passam a ocupar parte significativa da vida das pessoas.

Dada sua amplitude de interpretações, “uma vez que o conceito que determinada sociedade tem sobre o jogo depende do papel que lhe é destinado” (SANTOS, 2009, p. 4), autores conceituados fizeram reflexões interessantes que irão contribuir para este estudo. Johan Huizinga (2000), em seu livro *Homo Ludens*, define que

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 (HUIZINGA, 2000, p. 5, grifo autor).

Para o autor, o jogo vai além da experiência momentânea do jogar e não pode ser reduzido exclusivamente a uma atividade com regras e vencedores. Com o mesmo raciocínio, Roger Caillois (1990, p. 10, grifo autor), em *Os Jogos e os Homens*, afirma que “o termo <<jogo>> designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo”. Segundo ele, o jogo é uma combinação de elementos que, em ação, proporciona divertimento, liberdade e a invenção. Para ambos, o jogo é mais que um passatempo contra o ócio e está estritamente relacionado à absorção de conhecimento e crescimento interior do jogador.

De acordo com os registros coletados pelo Museu Nacional de Arqueologia de Portugal¹², é difícil determinar com exatidão qual foi o primeiro jogo criado. O que existe são indícios de que os jogos de tabuleiros existem há mais de cinco mil anos e o pioneiro foi o *Senet*, um jogo egípcio de corrida e estratégia feito para dois jogadores em que são distribuídas cinco peças e o vencedor é quem consegue tirar todas do tabuleiro. Apesar do jogo não ser de grande complexidade, desde o início já exigia do jogador habilidades de raciocínio e concentração para chegar ao objetivo final.

De forma geral, os jogos apresentam características comuns independentemente da sua modalidade e possuem inúmeras justificativas que explicam seus objetivos. Para Huizinga (2000), os jogos transcendem a materialidade e as diferentes teorias que tentam defini-lo mais

¹² Disponível em: <<http://www.museuarqueologia.pt/documentos/Jogo%20do%20Senet.pdf>>. Acesso em 29 de maio de 2016.

se complementam do que se contradizem. Essas teorias, segundo ele, mostram que os jogos funcionam como descargas de energia, exercício de autocontrole, preparação para a vida e até mesmo como a externalização do desejo de competir.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total (HUIZINGA, 2000, p. 13, grifo autor).

Os jogos são atividades voluntárias e perdem o sentido em tentativa de imposição. Caillois (1990, p. 26) complementa que “[...] é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento”. Além disso, os jogos não foram criados apenas para crianças e há opções disponíveis para todas as idades, tanto que o primeiro jogo criado era para adultos.

Caillois (1990) vai além da descrição dos jogos e apresenta também suas categorias segundo quatro subdivisões que aludem, respectivamente, à competição, sorte, vertigem e simulacro. Segundo ele, essas competências são representadas por *Agôn*, *Alea*, *Ilinx* e *Mimicry* e podem estar presentes em um mesmo jogo. Os jogos de *Agôn* são atividades competitivas que requerem alguma habilidade (rapidez, força, resistência etc) utilizada pelo jogador para que, no fim, haja um vencedor. Podemos citar os esportes em geral como exemplos dessa categoria. *Alea* remete a jogos que utilizem dados, como a loteria e a roleta dos cassinos, em que, ao contrário de *Agôn*, que depende da habilidade interior do jogador, o rumo da brincadeira é definido pela sorte, sem que haja interferência do jogador.

Os jogos de vertigem, ou *Ilinx*, por sua vez, são os que tentam, de alguma forma, mexer com a estabilidade da percepção e alterar a consciência do jogador, seja por movimentos bruscos ou piruetas, como é comum vermos nos parques de diversão. Por último, que mais se aproxima do objeto de estudo desta pesquisa, está a *Mimicry*. Em inglês, segundo Caillois (1990), esse termo significa mimetismo e está associado ao disfarce, à encarnação e interpretação de outra realidade, tal como ocorre no jogo *GTA V*, em que o jogador escolhe um personagem e se comporta como tal dentro do jogo.

Partindo desse ponto, associa-se a categoria *Mimicry* à questão do simulacro e realidade virtual – que serão discutidos adiante – uma vez que, nessa esfera, o indivíduo imerge em um universo paralelo e se desliga do mundo comum. “O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 39). Esse poder de abstração e entrega que o jogo de

Mimicry tem é tão grande que “o prazer de ser o outro ou de se fazer passar por outro” (*idem*, p. 41) contagia não só crianças, mas também jovens e adultos.

Isso torna palpável a ideia de que o indivíduo, ainda que em sua fase adulta, pode optar pela brincadeira e diversão. No ‘universo’ dos jogos não há faixa etária, quem pode ou não se participar, se divertir, não há responsabilidades imediatas como as que se apresentam na realidade (ANDRADE, 2012, p. 31).

Além disso, os jogos correspondem também à superação de grandes desafios interiores que as pessoas têm e podem funcionar como uma válvula para a superação de traumas ou problemas do passado.

A relação entre medo e entretenimento é uma questão pertinente quanto à sua importância social para crianças, jovens e adultos. A violência também pode ser incluída nessa relação e é possível utilizar os jogos como ferramentas para encarar as frustrações, uma vez que, mesmo sendo uma simulação de alguma situação, não deixa de ser uma experiência real. Em todas as categorias de jogos podemos observar essa questão, como por exemplo nos esportes, nos jogos de conteúdo violento, nos jogos de tiro, de terror, de simulação. Em algum momento, esses elementos estão presentes e prontos para serem superados.

O jogo é uma experiência otimista, até utópica. Através do jogo, a criança (... e o adulto) testa as suas forças e fraquezas num mundo criado à sua medida. Nele, o jogador pode escolher os papéis, inclusive aqueles que, no mundo real, lhe causam medo e insegurança por estarem acima das suas possibilidades reais (BORRALHO, 2005, p. 35).

No entanto, ao mesmo tempo em que os jogos são reais e servem como mecanismos de superação, o jogador pode se “desligar” desse medo ao fechar a caixa do jogo ou apertar o botão “OFF” porque sabe que nada de mal irá acontecer a ele. Aproximando essa reflexão com o tema da pesquisa e levando em consideração os exemplos já citados, no jogo *GTA V* é possível levantar a questão de que o jogador se permite encarar uma realidade que, na verdade, ele não gostaria de viver na vida real, pela questão da violência, dos crimes e das punições. O medo, nesse caso, é combatido com seu próprio enfrentamento e a violência muitas vezes faz parte desse cenário.

É evidente que os jogos são como portas abertas para expandir a imaginação, explorar limites, vencer desafios ou medos e encontrar novos mundos, sendo oportunos a todas as idades e possíveis de se desligar da realidade a qualquer momento. Todas essas teorias para descrever e justificar a grandiosidade dos jogos, na verdade, estão corretas e nenhuma é mais tomada de verdade do que a outra. O grande ponto em comum entre elas, afirma Huizinga (2000), é o fato de estar implícito que os jogos são mais do que simplesmente tabuleiros, esportes, papéis ou dados. Os jogos contêm elementos inexplicáveis que só podem ser

sentidos quando se joga e é nesse momento em que conhecemos sua verdadeira essência, pontua o autor.

Portanto, os jogos atuam como colaboradores no processo de evolução das pessoas, desde a infância até a fase adulta, seja pelo desafio, pela distração, pela diversão, quando são jogados sozinhos ou em grupo. As características e questões a referentes aos jogos vão além de um processo meramente descritivo ou informativo e estão relacionadas à sua importância para a sociedade e também para o indivíduo. De qualquer forma, os jogos são elementos de poder e transformação dentro das organizações sociais e proporcionam aos jogadores grandes benefícios.

2.2 Jogos eletrônicos

Com o crescimento da indústria do entretenimento e os recursos advindos da evolução tecnológica aplicados em outras áreas, novas formas de diversão surgiram. Os jogos eletrônicos ganharam destaque e são considerados como “mediadores de experiências de entretenimento, de sociabilidade, capazes de gerarem novas sensorialidades” (PEREIRA, 2008, p. 8) e os jogos convencionais foram inseridos em uma nova plataforma: a virtual. Além disso, os jogos eletrônicos, segundo Falcão (2010), são dispositivos que atuam como produtores de sentido a partir do momento em que o jogador experimenta novas narrativas.

Os termos mais comuns, utilizados como sinônimos, para designar os jogos cuja interatividade ocorre por meio da plataforma digital são jogos eletrônicos ou jogos virtuais. Segundo Santaella (*apud* Andrade, 2012), o virtual se refere aos jogos cuja interação não é possível ocorrer por contato direto (como um jogo de tabuleiro, por exemplo) e o eletrônico está associado à ideia da dependência de circuitos eletrônicos em que se formam sistemas, sem os quais não é possível fazer o jogo funcionar. “De todo modo, a expressão, em português, mais apropriada e genérica para todos esses jogos seria ‘jogos eletrônicos’, mais amplamente chamados de *games*” (SANTAELLA, 2008, p. 34, grifo autor). Dessa forma, tendo em vista sua abrangência, será utilizado o termo jogo eletrônico para se referir aos jogos de diferentes plataformas digitais (videogame, computador, fliperama etc).

Há muitas pesquisas no mercado feitas para mensurar o alcance e o impacto que os jogos eletrônicos têm na vida das pessoas, e com isso traçar o perfil dos jogadores. Os dados

que serão citados a seguir foram extraídos da *Pesquisa Game Brasil 2015*¹³, desenvolvida pela empresa Sioux com parceria da ESPM, em janeiro de 2015 com 909 entrevistados de todo o Brasil, de 14 a 84 anos. Entre as pessoas que jogam jogos eletrônicos, 47,1% são mulheres e 52,9% são homens. Esse primeiro número é muito expressivo porque demonstra o aumento da participação do público feminino nesse setor em relação à mesma pesquisa de 2013, em que o resultado foi de 41%. As mulheres estão cada vez mais inseridas nesse meio e isso mostra a quebra de paradigma de que os jogos eletrônicos se associam a pessoas do sexo masculino. Além disso, os jogos eletrônicos dividem a preferência dos jogadores com 31,1% de adesão, perdendo a primeira colocação, apenas por décimos, para os *smartphones*, com 32%. Esse fator talvez esteja associado ao fato de que os celulares podem ser utilizados a qualquer momento em qualquer lugar e desempenham outras funções que os consoles de videogames não são capazes. Ainda assim, esse número é importante porque representa que quase um terço de todos os jogadores entrevistados prefere jogos eletrônicos.

Na parte da pesquisa que trata especificamente dos jogos eletrônicos, o resultado foi que a modalidade de jogo preferida dos jogadores é a de ação/tiro, com 32,8%, seguida de jogos de aventura, com 26,9%, em que o jogo *GTA V* está inserido. Percebe-se, nesse ponto, que os jogos que contém elementos de violência são os preferidos dos entrevistados. Isso é um fator expressivo para a questão desta pesquisa, visto que esse número significa que a violência como entretenimento, além de ser consumida, é a categoria que está em primeiro lugar na preferência pessoal dos jogadores.

Um número interessante para as empresas que comercializam os jogos eletrônicos é o fato de que 60% dos consumidores compram em lojas oficiais, o que significa um grande avanço da conscientização dos jogadores em relação ao mercado paralelo – pirataria – e impacta em um grande lucro para as empresas. Além disso, o jogo *GTA V* foi considerado o melhor lançamento brasileiro de 2014 com 30,1% de votos, levando em consideração os fatores preço, disponibilidade, localização e jogabilidade. O fato desse jogo ser o preferido dos jogadores brasileiros representa, mesmo que não diretamente, que as pessoas gostam de consumir violência nos jogos e que a questão desta pesquisa é pertinente ao buscar analisar as justificativas para o gosto por esse tipo de entretenimento.

Os jogos eletrônicos não excluem a importância e as qualidades dos jogos convencionais. Pelo contrário, eles foram criados com a intenção de oferecer um novo tipo de

¹³ Disponível em: <http://media.wix.com/ugd/29fc6b_293fc67c1ad74f7997bb1589c749ef87.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2016.

experiência para o jogador e revolucionar a relação entre homem e máquina. No entanto, eles possuem características exclusivas, em que

o componente diferenciador dos jogos eletrônicos com relação à mídia tradicionalmente representacional é a necessidade de interação – a necessidade de que o jogador aja, apertando botões e controlando manches para que haja uma progressão narrativa. [...] Podemos estar no controle das ações do protagonista de ‘um conto, decidindo o que será feito em seguida, e por que caminhos o mesmo irá escolher seguir (FALCÃO, 2010, p. 7).

Além da interatividade e da possibilidade de construir narrativas através de uma máquina, nos jogos eletrônicos é possível vivenciar uma experiência mais próxima ao que existe no mundo real através da realidade virtual – que será abordada no capítulo seguinte – e também viver a mesma experiência com pessoas do mundo inteiro através da internet. A representatividade é uma das características mais interessantes presentes nos jogos eletrônicos e a relação entre jogo e jogador se estabelece na medida em que os jogos eletrônicos permitem “a fuga do cotidiano; a busca por um aprendizado ou por experiências impossíveis no cotidiano; a vivência de polaridades opostas, como o bem e o mal” (PEREIRA *et al*, 2012, p. 87).

O protagonismo e a liberdade que os jogos eletrônicos possibilitam ao jogador são grandes fatores atrativos para o consumo desse tipo de mídia. Isso pode estar relacionado com o fato de que os jogadores também buscam vivenciar nos jogos o que não é socialmente aceitável na vida real, mas não pela vontade de ser um transgressor, e sim pela possibilidade que os jogos oferecem de experimentar essa realidade. O prazer pela sensação de poder e controle, bem como a permissão do proibido e a fuga da realidade são aspectos presentes nos jogos eletrônicos e que são vivenciados em suas narrativas.

Toda atividade deve ser vivida de maneira saudável e controlada e não é diferente com os jogos eletrônicos. Apesar dos inúmeros benefícios que esses produtos oferecem, como por exemplo, sua utilização em atividades terapêuticas para aliviar dores físicas e psicológicas de pessoas que estejam passando por problemas (FLAUSINO, 2006 *apud* RETONDAR; HARRIS, 2013), os jogos eletrônicos, por serem uma atividade muito interativa e divertida, podem trazer malefícios como o vício, apontam os autores. Muitas crianças e adolescentes passam muitas horas por dia – todos os dias – jogando e, qualquer prática em excesso deixa de ser benéfica, passando a representar um risco para a saúde mental das pessoas. Dessa forma, a melhor maneira de aproveitar os benefícios, não só dos jogos eletrônicos, mas também de qualquer outro meio de entretenimento e lazer, é procurar conciliar o tempo entre as tarefas obrigatórias e o momento de diversão.

Portanto, é possível afirmar que os jogos eletrônicos representam um dos principais segmentos da indústria do entretenimento e a prática de jogar videogame fica entre as atividades de lazer preferidas das pessoas. As possibilidades de imersão, protagonismo, exploração de novas realidades e superação de desafios que os jogos eletrônicos oferecem ao jogador são inovadoras e cada vez mais exploradas pelas empresas produtoras dos jogos eletrônicos. Além disso, os jogos eletrônicos atingem pessoas de todas as idades e podem ser considerados como grandes plataformas de comunicação e interação, em que jogadores de todo o mundo podem vivenciar a mesma experiência mesmo não estando presentes no mesmo local.

2.2.1 A evolução dos jogos eletrônicos

No sentido de entender o fenômeno cultural dos jogos eletrônicos, é necessário entender como se deu a sua evolução. Mesmo havendo divergência no que diz respeito à origem dos jogos eletrônicos, a maior parte dos estudos sobre o tema indica que o primeiro criado tenha sido o chamado *Tennis for Two*, um jogo que simulava uma partida de tênis entre dois jogadores. O aparelho foi desenvolvido em 1958 e disponibilizado aos visitantes do *Brookhaven National Laboratory* com a função de instruí-los sobre os efeitos da gravidade (OVERMARS, 2012).

Em 1961, Steve Russel, juntamente com outros engenheiros do *MIT (Massachusetts Institute of Technology)*, desenvolveu um jogo eletrônico para comprovar a potência do computador *PDP-1*. O título *Spacewar!* consistia em um combate entre duas espaçonaves, em que o primeiro jogador a destruir a espaçonave inimiga vence a partida (OVERMARS, 2012). Apesar de jogos de computador já existirem desde 1961, sua comercialização surgiu somente dez anos depois. Em 1971, o engenheiro Nolan Bushnell criou uma nova versão do *Spacewar!*. Chamado de *Computer Space*, o jogo funcionava a partir de uma caixa de madeira com uma tela e um controlador, em que o jogador precisava inserir moedas para dar início a uma partida (idem, 2012). Conhecido como *arcade* (chamado de fliperama, no Brasil), o aparelho permitiu a popularização de outros títulos bem-sucedidos (SNEAD, 2014).

Em 1972 a empresa *Atari*, fundada por Bushnell, desenvolveu o jogo que seria o primeiro grande sucesso da indústria dos jogos eletrônicos. O fliperama *Pong* fez com que a *Atari* se tornasse a companhia a ser batida no ramo e, nos anos seguintes, surgiram concorrentes com novos títulos, além de versões incrementadas de formatos já populares (OVERMARS, 2012). Ainda em 1972 surgiria o primeiro jogo eletrônico doméstico da

história, o *Odissey 100*. O aparelho funcionava a partir de um televisor doméstico e proporcionava uma grande novidade: a possibilidade de jogar sem que os jogadores precisassem ir até um fliperama. Essa plataforma ficou conhecida como console de videogame e é uma das mais populares até hoje (SOUZA; ROCHA, 2005 *apud* BATISTA et al, 2007).

Seguindo a categoria de jogos eletrônicos domésticos, a *Atari* lançou, em 1977, seu primeiro console: o *Atari 2600*. O aparelho contava com imagem e sons superiores aos concorrentes, além de possibilitar uma maior variedade de títulos, que poderiam ser selecionados a partir da troca de cartuchos. O console foi um grande sucesso, superando 30 milhões de aparelhos vendidos (SNEAD, 2014).

A indústria dos jogos eletrônicos seguiu em alta até 1983, quando se deparou com sua maior crise financeira. O grande sucesso do seguimento resultou na baixa qualidade e pouca variedade de jogos, em que as empresas reutilizavam jogos mais antigos ou de concorrentes e davam outro nome ao seu produto. O maior exemplo desse descaso foi o jogo eletrônico baseado no filme *E.T - O Extraterrestre*. A *Atari* pagou cerca de 20 milhões de dólares pelo direito de produzir um jogo eletrônico desse filme de grande sucesso, contudo, devido ao curto tempo para seu desenvolvimento – cerca de seis semanas – o produto final foi de baixíssima qualidade, o que resultou no que muitos consideram como o pior jogo eletrônico da história, levando à perda da confiança por parte dos consumidores. Diante desse cenário, diversas desenvolvedoras declararam falência e deixaram o ramo (OVERMARS, 2012).

No entanto, em 1985, a indústria dos jogos eletrônicos norte americana foi revolucionada pela desenvolvedora japonesa chamada Nintendo. Essa empresa – que já era bem-sucedida no Japão desde 1983 – trouxe com seu console – *Nintendo Entertainment System* (NES) – jogos inovadores e exclusivos, além de personagens criativos, diferentes do havia no mercado. Seu maior sucesso foi o título *Super Mario Bros.*, que acompanhava o aparelho (SNEAD, 2014). Em 1989 surgiu um novo seguimento de consoles de videogame. Esses são conhecidos como consoles portáteis, ou consoles de mão. A *Nintendo* desenvolveu o aparelho chamado *Game Boy*, que foi muito bem-sucedido. Os consoles portáteis são os aparelhos mais vendidos pela empresa até hoje (MATULEF, 2016)¹⁴.

Em 1992 a *id Software* desenvolveu um jogo para computador que seria um marco para um dos gêneros mais populares dos jogos eletrônicos. *Wolfenstein 3D* se destacava pela

¹⁴ Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2016-09-26-nintendo-hardware-sales-in-the-americas-are-worse-than-you-d-expect>>. Acessado em 02 de Outubro de 2016.

perspectiva em primeira pessoa, que permitia maior imersão, e pelo conteúdo extremamente violento, onde o jogador tinha como objetivo eliminar nazistas utilizando diferentes tipos de armas. No ano seguinte a desenvolvedora lançou um título similar, igualmente violento, que se tornou ainda mais popular, o game chamado *Doom* (OVERMARS, 2012).

O ano de 1994 foi marcado por outra revolução importante na indústria dos jogos eletrônicos. A *Sony* lançou um console que suportava um tipo de mídia diferente do que era comumente usado até o momento. Como os videogames em 3D¹⁵ demandavam cada vez mais espaço de armazenamento, os cartuchos estavam limitando o tamanho de muitos títulos. Dessa forma, o console chamado de *Playstation* foi desenvolvido baseado na mídia conhecida como *CD* – abreviação para *compact disk*. Além de imagens mais realistas e som de maior qualidade, o aparelho possibilitava que os usuários ouvissem *CDs* de música em seus consoles, sendo o primeiro aparelho de videogame multimídia da história. (SOUZA; ROCHA, 2005 *apud* BATISTA et al, 2007).

Seguindo o sucesso de seu primeiro aparelho de videogame, a *Sony* lançou, em 2000 o *Playstation 2*, que tinha como mídia o *DVD* – abreviação para *Digital Versatile Disk*. O console proporcionava ainda mais possibilidades de multimídia, uma vez que, além de ouvir música, o usuário podia utilizá-lo para assistir filmes em *DVD*. Os gráficos do *Playstation 2* eram ainda mais evoluídos do que os de seu antecessor e o aparelho contava com títulos de diversos gêneros. Esse console é considerado o mais popular de todos os tempos e também o que possui maior número de unidades vendidas, ultrapassando 150 milhões (OVERMARS, 2012).

No ano de 2005 a *Microsoft* lançou o *Xbox 360*, sucessor do fracassado *Xbox*. Devido ao maior número de jogador com acesso à internet, a empresa expandiu sua rede de jogos online – chamada *Xbox Live* – e apostou na interação entre os jogadores através da rede para alavancar as vendas. No ano seguinte a *Sony* lançou o *Playstation 3* e a *Nintendo* lançou seu console, chamado *Wii* (SNEAD, 2014). O console da *Sony* disputaria um seguimento do mercado com a *Microsoft*, tendo em vista que ambas se destacavam por serem plataformas multimídia, além de contarem com uma rede dedicada para jogos online e por disponibilizarem jogos mais realistas, enquanto a *Nintendo* seguiu uma abordagem mais

¹⁵Abreviação do termo “três dimensões”. Refere-se a jogos com formato tridimensional, profundidade ou ilusão de profundidade.

inovadora, apresentando controles com sensor de movimento, combinada ao seu acervo de personagens clássicos e jogos mais casuais em comparação com os de seus concorrentes, o que a levou a liderar o mercado (OVERMARS, 2012).

A partir do lançamento do *iPhone*, em 2007, o seguimento dos games para smartphones ganhou muita força na indústria dos videogames. Essa fatia de mercado apresenta crescimento significativo nos anos que seguem e continua a ganhar força na medida em que essas plataformas portáteis se tornam mais populares (OVERMARS, 2012). Pesquisas recentes mostram que aparelhos portáteis – como smartphones e *tablets* – superaram os consoles como plataforma mais lucrativa para jogos eletrônicos no ano de 2015, totalizando 33% do *market share* da indústria dos videogames, enquanto consoles alcançaram 30% do total. Projeções apontam para um crescimento ainda maior nos próximos anos (NEWZOO, 2016)¹⁶. Em 2013, *Sony* e *Microsoft* lançaram seus mais novos consoles, o *Playstation 4* e o *Xbox One*, respectivamente. No que diz respeito aos *games*, ambos apresentam propostas parecidas como maior realismo, mais interação online e a possibilidade de transmitir suas sessões de jogo através de vídeo na internet (SNEAD, 2014).

Dessa forma, percebemos que a história dos jogos eletrônicos, contada brevemente, é essencial para compreendermos tanto sua importância ao longo dos anos quanto seu impacto na vida das pessoas. Os jogos eletrônicos, que hoje estão inseridos na indústria do entretenimento, passaram por mudanças significativas até serem consolidados como verdadeiros agentes transformadores. O que antes era um simples experimento com a intenção de representar as leis da Física, atualmente se configura como um expansível universo em que novas tecnologias são utilizadas a fim de promover experiências memoráveis.

¹⁶ Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>>. Acessado em 03 de Outubro de 2016.

3 UMA REFLEXÃO SOBRE O VIRTUAL

O virtual está presente nos campos de atuação do ser humano de diversas maneiras. Incorporado nas diversas formas de organização social, a virtualização se encontra no corpo, no texto, na economia, na inteligência e no lazer, conforme aponta Pierre Lévy em *O que é o Virtual?* (1996). Segundo ele, o virtual é amplo e, no senso comum, é usado para designar algo que esteja ausente de realidade presencial, tendo em vista o conceito de real como algo tangível, material. “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência” (LÉVY, 1996, p. 15, grifo autor).

Do ponto de vista filosófico, o uso da palavra **real** encontra dois conceitos difíceis de se separar. Um dos sentidos tem relação com o sentido pleno do objeto, ele existe, é verdadeiro, independente de sua representação. O outro sentido se refere à ideia de atual, ou seja, a presença do objeto em um determinado momento, é o valor temporal do real; analisando sob a ótica da representação, podemos tomar o real em oposição ao possível, as coisas como são e não como poderiam ser (LALANDE, 1999 *apud* ARAÚJO; ROSSI, 2002, p. 28, grifo autor).

O virtual se complementa ao atual e o real ao possível. Enquanto o virtual é o “problema”, conforme cita Lévy (1996), o atual é a “solução” para que o virtual se manifeste. Dessa forma, o virtual existe, porém ele não é o real e possui suas peculiaridades.

A principal característica do virtual é sua desterritorialização, ou seja, a existência sem a necessidade da presença, da matéria. Da mesma forma, tudo que habita o virtual também é imaterial. O conteúdo do virtual é transitório, desterritorializado, nômade e habitante do ciberespaço, na perspectiva de Lévy (1996). Além disso, conforme complementa, o virtual escapa a lugares realistas e, mesmo não estando presente em um espaço físico, não é falso, e ainda é capaz de provocar sensações tão intensas quanto às experiências presenciais. Dessa forma, o virtual é um novo meio de interações sociais e de experiências coletivas ou individuais, as quais não necessitam estritamente de espaço físico para acontecer. Do conceito de virtual deriva a virtualização, que “é um dos principais vetores da criação da realidade” (LÉVY, 1996, p. 18).

Retenhamos dessa meditação sobre a saída da ‘presença’ que a virtualização não se concentra em acelerar processos já conhecidos, nem em colocar entre parênteses, e até mesmo aniquilar, o tempo ou o espaço, como pretende Paul Virilio. Ela inventa, no gasto e no risco, velocidades qualitativamente novas, espaços-tempos mutantes (LÉVY, 1996, p. 24).

A virtualização é o virtual de forma dinâmica, em movimento, no cotidiano das experiências sociais. Os tempos e espaços onde a virtualização está inserida são múltiplos e o virtual existe como dimensão que não ocupa um local definido dentro de um espaço (LOPES, 2005).

Uma vez que a virtualização é a manifestação do virtual, não no espaço físico, mas de forma prática, é necessário relacionar de que forma é possível que as experiências ocorram.

A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico) (LÉVY, 1996, p. 21).

Os sistemas de comunicação, desde o surgimento da primeira ferramenta até hoje, possibilitaram que as interações sociais de qualquer natureza ocorram sem que seja necessária a presença física por parte dos agentes. O constante desenvolvimento tecnológico permite que as experiências cotidianas e sensoriais sejam cada vez mais realistas, muito próximas ao que ocorreria em um espaço físico. As formas de contato interpessoal já existentes foram reformuladas, assim como foram criadas tantas outras, a fim de que os indivíduos estejam conectados sem precisar habitar o mesmo ambiente.

O processo de virtualização está cada vez mais inserido nas formas de comunicação e interação dos indivíduos com o meio exterior. Ademais, por estar associado às significativas contribuições do avanço da tecnologia, viabiliza que as experiências sejam cada vez mais intensas e semelhantes à realidade. Dessa forma, tem-se a noção de realidade virtual, a qual implica na vivência decorrente da não presença e, "associada à Internet permite que se possam testar novas experiências de modo coletivo e à distância" (ROSSI, 2005, p. 29).

Assim sendo, a *realidade virtual* tenderia a ambicionar àquela esculpida como perfeição, na qual a pessoa realizar-se-ia por completo, em total imersão em 'outro' mundo, que é re-apresentado como uma realidade, ou seja, uma representação (aperfeiçoada) do mundo que consideramos como real (LOPES, 2005, p. 103, grifo autor).

Segundo Lévy (1996), a realidade virtual integra diferentes tipos de percepção e sensações que podem ser experimentadas e realmente sentidas. Além disso, permite que o indivíduo esteja inserido em espaços não concretos no universo físico, porém reais no mundo virtual e, muitas vezes, idênticos aos cenários da vida não virtual.

Na virtualização do mercado, inserida no campo de virtualização da economia, Lévy (1996) comenta que as empresas também se adequam às transformações da sociedade e procuram se inserir no meio virtual para atender às necessidades e desejos dos consumidores. Dessa forma, seguindo a lógica da demanda, o consumo é cada vez mais personalizado e nota-se que a virtualização está inserida em cada vez mais setores, inclusive no do entretenimento. Como exemplo mais próximo ao objeto de estudo da pesquisa, temos os jogos eletrônicos.

Muitos jogos eletrônicos estão se especializando no projeto de criação dessa *realidade virtual*. Inserem-se progressivamente no mercado prometendo um nível de interatividade cada vez mais visceral entre o jogador e a outra realidade ali presente. Fones, óculos e luvas especiais, proporcionam maior interatividade, havendo até casos em que são oferecidas estimulações musculares como potencializadoras dessa interação ‘virtual’ (LOPES, 2005, p. 102, grifo autor).

Jogos cada vez mais realistas e interativos são exemplos de produtos virtuais. Segundo o autor produto virtual é criado e desenvolvido de forma personalizada, de acordo com as exigências e demanda dos consumidores. Tendo em vista a exigência dos usuários por jogos que provoquem intensas sensações, as empresas, com o apoio da tecnologia avançada, precisam inovar e aperfeiçoar os mecanismos necessários para entregar aos jogadores um produto final satisfatório e completo.

Portanto, infere-se que o processo de virtualização é progressivamente crescente nas atividades cotidianas da sociedade. O virtual permite a realização de atividades sem a necessidade de um espaço físico e a realidade virtual possibilita a intensificação da experiência sensorial. A virtualização, neste caso, associada à exigência dos *gamers* e ao avanço constante da tecnologia, gera um nicho de consumo por produtos próximos à realidade do universo físico. A noção de realidade virtual ocorre, então, através da experimentação de sensações por efeitos visuais, motores e sonoros.

3.1 A realidade virtual: uma fusão interessante

A realidade virtual (RV) poder ser utilizada em diversos setores. Cinco deles, resumidos de forma geral, são comunicação, simulação e treinamento, telepresença, visualização e entretenimento (GRIMES, 1991 *apud* NETTO *et al*, 1998). Como exemplo, há os campos de medicina, lazer, área militar, arquitetura, desenvolvimento de produto e outros que ainda poderão ser auxiliados por esse recurso inovador. “As interfaces baseadas em Realidade Virtual permitem a manipulação, exploração e a visualização de ‘mundos’ virtuais complexos” (KINIZ; KNAESEL, 2003, p. 2), bem como a facilitação de tarefas individuais e coletivas do cotidiano. A RV está presente de forma significativa no cenário atual e a tendência é que, com o constante progresso tecnológico, esteja cada vez mais inserida na vida dos indivíduos, nas empresas e nas atividades profissionais e pessoais.

O conceito de realidade virtual, assim como o de virtual, virtualização e violência, já discutidos anteriormente, é amplo. Segundo Araújo (1996 *apud* RODRIGUES; PORTO, 2013), o termo surgiu em 1980 e foi criado pelo cientista Jaron Lanier. Na perspectiva dos autores significa, basicamente, uma interação tridimensional entre computador e usuário em

que dispositivos periféricos como óculos, trajes e sensores são utilizados para criar a experiência mais próxima à realidade. Além disso, é uma interface que simula um ambiente onde o usuário deve interagir com esse cenário – não sendo, necessariamente, o mundo real. É preciso pontuar que o termo realidade virtual implica no conceito de real enquanto experiência, mas não no que diz respeito à semelhança com o mundo real em sua aparência. Assim, é válido tanto um jogo de corrida quanto um de aventura em um mundo paralelo.

Para explicar como a realidade pode ser virtual, é necessário retomar o raciocínio de Pierre Lévy acerca do conceito básico da palavra. Segundo ele, o virtual se refere àquilo que não possui um espaço físico delimitado, mas não deixa de ser real por esse motivo, uma vez que o virtual se opõe ao atual. “Constata-se que o mais importante é entender quem o conceito de virtual neste contexto faz referência a uma noção vital do real, da virtude, da potência” (RODRIGUES; PORTO, 2013, p. 99). Dessa forma, o que configura a realidade virtual é a utilização de recursos tecnológicos que criam ambientes semelhantes ou não ao mundo comum e o resultado está inserido dentro do espaço virtual.

A realidade virtual tem seu início após a Segunda Guerra Mundial, quando a Força Aérea americana começou a investir nos simuladores de voo (JACOBSON, 1994 *apud* RODRIGUES; PORTO, 2013). Além disso, conforme observa os autores, passou por um processo de evolução gradativa que permitiu, com o aperfeiçoamento dos recursos, que a realidade virtual fosse implementada em diversas outras áreas, como ocorre até os dias atuais. É importante destacar que os avanços nessa área continuam acontecendo e, cada vez mais, os recursos se tornam mais sofisticados e as experiências mais realistas.

Com o surgimento da internet nos anos 90, novas tecnologias foram inventadas e os investimentos na área de RV aumentaram. As empresas começaram a enxergar o interesse dos usuários por esse tipo de interface e, auxiliadas pelo aumento da rede de computadores e dispositivos, novos serviços e produtos foram criados e disponibilizados no mercado, segundo Kiniz e Knaesel (2003). Na perspectiva dos autores, “este novo paradigma apresenta-se como uma alternativa fascinante na criação de interfaces virtuais tridimensionais para o usuário” (idem, p. 2) e, dessa forma, a realidade virtual começou a ser vista como uma forma de negócio, tanto pelo vasto investimento das empresas como pela alta receptividade do público.

A realidade virtual atua sob a premissa de três conceitos-chave: imersão, envolvimento e interação (RODRIGUES; PORTO, 2013), que são os fundamentos principais enquanto experiência para o usuário. A imersão está associada ao grau de inserção do indivíduo dentro do ambiente virtual auxiliada pelos dispositivos visuais, sonoros e estimulantes dos sentidos. O envolvimento, por sua vez, está relacionado ao nível de afinidade do agente com o tipo de

tarefa disponibilizado pelo computador. Por fim, a interação se refere à relação entre usuário e máquina, em que o segundo responde aos comandos do primeiro através de situações animadas, que dependem de estímulos para gerarem uma resposta.

Além disso, conforme apontam os autores, na área de entretenimento há um grande interesse dos usuários por experiências baseadas na realidade virtual, o que, conseqüentemente, desperta a disposição de muitas empresas em investir nesse setor para atender a demanda. A realidade virtual

é uma representação de um espaço próprio para determinado fim. Este espaço tem em seu interior uma série de elementos que objetivam a transmissão de significados e a tomada de ações/decisões. Esta representatividade pode ser a de um local real. Os usuários que estiverem interagindo neste “espaço” virtual sentem-se materializados dentro dele e não apenas como meros espectadores apreciando informações na tela do computador (KINIZ; KNAESEL, 2003, p. 3).

Dessa forma, os jogos eletrônicos, cuja premissa básica ocorre através da interação, são bem aceitos no que se refere aos produtos finais baseados em realidade virtual. Mesmo que o *gamer* não tenha todos os aparatos tecnológicos e sensoriais em casa, mesmo assim será possível atingir um nível de imersão e envolvimento satisfatório, visto que os jogos estão cada vez mais aperfeiçoados no diz respeito à qualidade estética.

Logo, o surgimento da realidade virtual na segunda metade do século XX possibilitou um novo conceito de experiência. O virtual passou a ser utilizado como ferramenta para a manipulação de informações. Além disso, as interfaces de RV são muito bem aceitas na área de entretenimento e possuem uma grande demanda na área de produtos, como os jogos de videogame. As empresas, por sua vez, incentivadas por esse interesse, estão cada vez mais competitivas e comprometidas em entregar ao público jogos realistas de qualidade.

3.2 Cibercultura e ciberespaço

O desenvolvimento das ferramentas de comunicação e o surgimento de novas tecnologias modificaram as formas de relacionamento interpessoais pelo mundo inteiro. A partir da segunda metade do século XX houve grandes avanços para a sociedade, os quais impactaram diretamente e, talvez permanentemente, os contextos econômico, social, político, cultural, midiático e de lazer, no que diz respeito ao cenário comunicativo (LEMOS, 2004). As tecnologias digitais são marcadas pelo fluxo de comunicação que ocorre através de um espaço virtual chamado de ciberespaço e a sociedade em rede, que inicia uma nova maneira de gerenciamento e troca de informações, se configura como cibercultura (Lévy, 1999).

Antes de entender o conceito e como funciona a cibercultura, precisamos explicar de onde ela emerge: o ciberespaço. Segundo Lemos (2004 p. 5), “[...] devemos pensar o ciberespaço como um ambiente midiático, como uma incubadora midiática onde formas comunicativas surgem a cada dia”. O ciberespaço é, então, onde o processo de virtualização acontece. É como se fosse um papel em branco que as pessoas utilizam para rabiscar e se comunicar com as outras, com a grande diferença de que esse papel não existe fisicamente e as pessoas não precisam estar no mesmo local para que a comunicação ocorra. O ciberespaço é um ambiente habitável não fisicamente onde ocorre, atualmente, boa parte do fluxo de comunicação humana, ultrapassando barreiras concretas e estabelecendo uma revolução no que se refere à comunicação convencional (ANDRADE, 2012).

Pierre Lévy (1999) aponta que o termo ciberespaço foi criado por William Gibson, em 1984 em seu livro *Neuromante*. Na obra, o ciberespaço é metaforizado como um campo de batalha em que são trocadas informações de todo o tipo, em grande velocidade ao redor do mundo – em que foi criada a “geografia móvel da informação” (idem, p. 92).

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização (LÉVY, 1999, p. 92).

Para o autor, o ciberespaço compreende um ambiente virtual gerado pela grande rede de computadores em que estão inseridos não só informações e pessoas, mas também os programas. O avanço tecnológico associado ao investimento em novos recursos permitiu a criação de uma rede virtual de comunicação aberta, denominada ciberespaço, e este é marcado pela dinâmica e pelo intenso fluxo de dados. Além disso, assim como o virtual, e também por ser virtual, a principal característica do ciberespaço é a desterritorialidade. A cultura digital alcança o seu propósito ao permitir o deslocamento de informações sobre barreiras físicas, através do ciberespaço (BARATTO; CRESPO, 2013).

A cibercultura, por sua vez, é o hábito do relacionamento de comunicação proporcionado pelas ferramentas digitais inseridas na grande rede virtual. Entre as diferentes definições, entende-se cibercultura como “[...] a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70” (LEMONS, 2003, p. 11-12). A cibercultura se desenvolveu no final do século XX, nos anos 70, com o avanço da informática e, posteriormente, nos anos 90, com o grande *boom* da internet, revolucionou e intensificou as formas de comunicação interpessoais (idem, 2005).

De acordo com Lévy (1999), a cibercultura se relaciona com o virtual direta e indiretamente. De forma direta, isso ocorre, tecnicamente, dentro das máquinas – de fato, em um espaço físico – através dos programas definidos por códigos que permitem que a troca de informações ocorra. Já a relação indireta entre cibercultura e virtual vai além da codificação das mensagens presentes na rede; é como esse tipo de tecnologia impacta na comunicação entre as pessoas. A cibercultura, através do ciberespaço (virtual), cria um novo tipo de relacionamento em que os indivíduos se mantêm próximos mesmo a quilômetros de distância.

Lévy (1999) aponta ainda que existem três princípios fundamentais da cibercultura, sendo eles a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva. A interconexão trata da ligação entre pessoas sem que seja necessária sua proximidade física. As comunidades virtuais são consequências do primeiro princípio, em que o relacionamento à distância entre pessoas cria ambientes virtuais em que são compartilhados interesses comuns e garantem novos aprendizados através da troca de culturas diferentes. Por fim, a inteligência coletiva passa por uma reflexão mais complexa sobre o que é compartilhado nesses ambientes virtuais. Cada indivíduo presente no ciberespaço e integrante desses grupos virtuais é, de acordo com o autor e no sentido metafórico, um neurônio que compartilha o conhecimento dentro de um megacérebro, em que o resultado é uma rede de produção de sentidos.

Por fim, estabelecemos a relação entre cibercultura, ciberespaço e os jogos eletrônicos. De modo particular, os jogos eletrônicos também fazem parte do ciberespaço, visto que estão inseridos na rede virtual das máquinas. Além disso, devido à criação da internet e do desenvolvimento dos recursos necessários pelas empresas, hoje as pessoas podem se conectar com outras por todo o mundo para jogar o mesmo jogo. Isso também se configura como cibercultura e é um nicho que cresce cada vez mais, alimentado pelo desejo da troca de experiências, bem como pela inovação das empresas para surpreender o usuário.

Portanto, o desenvolvimento tecnológico permitiu que fossem criadas novas mídias que revolucionaram a forma de comunicação entre as pessoas. Foi criada uma cultura com nome próprio, habitante de um espaço não físico, mas igualmente relevante e que hoje é parte integrante da vida de muitas pessoas. O ciberespaço é uma rede cada vez mais complexa e densa em que o compartilhamento de informações, arquivos e dados ocorre de maneira dinâmica, e o resultado dessa forma de comunicação atende por cibercultura. Os jogos eletrônicos também fazem parte dessa rede, progressivamente com mais visibilidade no setor do entretenimento, contando também com o crescimento da adesão de novos consumidores e fortes investimentos das empresas dos *games*.

3.3 Simulação, simulacro e os jogos eletrônicos

O avanço das tecnologias de comunicação e da informação trouxe mudanças significativas para a sociedade. O século XXI é marcado por uma “multiplicidade de signos, de símbolos, palavras e imagens, [...] configurando-se uma verdadeira vertigem comunicacional” (FREITAS, 2013, p. 1). Associando a grande rede de inteligência coletiva, mencionada por Pierre Lévy (1999), à produção de signos e efeitos, temos que o cenário da informação presente na era pós-moderna é repleto de ambiguidades de sentidos.

Jean Baudrillard (1991), em *Simulacros e Simulação*, defende a teoria de que a nossa sociedade vive em um espaço onde os símbolos têm mais peso e mais força do que a própria realidade. Isso resulta no surgimento dos simulacros, que são mais atraentes e interessantes do que o próprio conteúdo do mundo o qual habitamos e acrescenta que a representação da realidade através dos simulacros faz com que os significados estejam à frente dos signos. O simulacro, segundo o autor, se confunde com o real na medida em que o distorce e, “de modo geral, todo simulacro assemelha-se tanto ao real na visão exterior que se torna difícil separar o modelo da imitação, identificando suas diferenças” (ALVES; CALEIRO, 2011, p. 3).

Os simulacros são representações de um real desinteressante que se torna atrativo ao virar um simulacro. A simulação, por sua vez, na perspectiva de Baudrillard (1991), é a realidade transformada em uma ilusão desse real. Simular é captar a essência do real – ou não, pois a simulação é livre – e criar um modelo de hiper-realidade, que tem como característica principal a não distinção do que é real e do que é representação. Na perspectiva do autor, tanto o simulacro quanto a simulação são agentes transformadores da realidade no que diz respeito à criação ou alteração de novos modelos de signos e significados.

Estreitando essa reflexão entre simulação, simulacro e os jogos eletrônicos, notamos que o investimento da tecnologia na indústria do entretenimento, no segmento dos jogos eletrônicos, resulta na criação e disposição de uma gama de produtos que visa proporcionar a experiência da nossa própria realidade, bem como a vivência da representação de novos mundos, ambos através da virtualização. A simulação e o simulacro estão associados à realidade virtual na medida em que é possível criar ambientes hiper-reais tão perfeitos que se confundem entre ficção e realidade, em que o jogador tem a possibilidade de explorar todos os cenários do seu mundo real – ou outro – através de uma máquina.

As empresas estão interessadas em atrair consumidores e buscam opções para que suas estratégias funcionem. Os modelos de simulacro e as experiências de simulação são muito

recorrentes nos jogos eletrônicos e os produtos com esse tipo de abordagem são grandes sucessos de venda.

“Em vista disso, o uso de simulacros e simulação constitui uma estratégia de promoção de marcas, empresas e objetos, sendo de conhecimento geral através do marketing e da publicidade. São vários os casos em que o sucesso do produto está relacionado ao modelo copiado ou mesmo a forma como ele retrata a realidade. Portanto, a imitação do real ou a construção de outra realidade (hiper-real) torna-se um mecanismo para fazer com que o público alvo conheça o produto para chamar a atenção das pessoas, para escandalizar, para revolucionar, para como fim último ou primeiro garantir o lucro” (ALVES; CALEIRO, 2011, p. 13).

Como exemplo, Baudrillard (1991) cita a *Disney* – o parque de diversão mais famoso do mundo – e aponta que esse é o modelo perfeito de simulacro, dissimulando que a América é uma simulação. Lá, comenta, há todos os tipos de sonhos, cenários e ambientes representados por um imaginário mais perfeito do que a vida fora do parque. Além disso, não se tratando de um mundo utópico como a *Disney*, mas real como o nosso, há os jogos de simulação de realidade. Além do *GTA V* (e todas as versões anteriores), os jogos *The Sims* e *Second Life* são famosos pela representação da realidade, onde o jogador tem a possibilidade de criar um personagem e simular uma vida social com a inteligência artificial do computador, ou mesmo com outros jogadores, através da internet.

Portanto, a sociedade pós-moderna vive em um cenário em que a produção dos discursos ocorre por meio do efeito dos significados frente ao conceito dos signos. A reprodução da realidade através dos simulacros e das simulações é mais interessante do que o próprio real e isso se aplica em vários âmbitos: nas imagens, na comunicação, nos produtos, inclusive – e com força – nos jogos eletrônicos. As empresas estão atentas aos desejos do público e voltam suas estratégias para atraí-los ao consumo desses produtos. Os simulacros podem tanto representar a realidade deste mundo através da simulação quanto criar a de um outro, fictício, e são surpreendentes justamente por essa multiplicidade de possibilidades.

4 ESTUDO DE CASO: *GRAND THEFT AUTO V*

O *Grand Theft Auto V* ou *GTA V* é um dos jogos eletrônicos mais bem-sucedidos da indústria do entretenimento dos *games*¹⁷. O jogo é uma criação da *Rockstar North*, tem sua publicação pela *Rockstar Games* e foi lançado em 17 de setembro de 2013. Conta com seis edições anteriores para consoles mais expansões e é um dos jogos que mais fazem apologia ao crime e incitação à violência¹⁸. Em todas as suas versões, a violência e as práticas ilegais estão presentes, inclusive sendo necessárias para avançar no jogo. Você também pode não escolher agir dessa forma com o seu personagem e ficar passeando pela cidade fazendo atividades comuns, no entanto, não conseguirá completar nenhuma missão. Isso nos faz refletir que o jogo foi criado para que o personagem controlado pelo jogador tenha sucesso mediante à prática da violência e do crime, sempre fugindo dos policiais da cidade.

O título do jogo significa, em linhas gerais, um termo policial da língua inglesa referente ao roubo de carros. Nos Estados Unidos, essa expressão significa o furto de automóveis de valor elevado. No Brasil, esta prática é chamada de roubo qualificado. A série *Grand Theft Auto* teve início em 1997 e após esse ano foram criadas outras seis grandes versões (sem contar as expansões), nos anos de 1999 (*Grand Theft Auto II*), 2001 (*Grand Theft Auto III*), 2002 (*Grand Theft Auto: Vice City*), 2004 (*Grand Theft Auto: San Andreas*), 2004 (*Grand Theft Auto IV*) e a mais recente, o *Grand Theft Auto V*.



Figura 1 – Primeiro jogo da franquia *GTA*¹⁹



Figura 2 – *GTA V*²⁰

¹⁷ Disponível em: <<http://artigos.softonic.com.br/gta-v-analise-completa>>. Acesso em 10 de junho de 2016.

¹⁸ Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em 10 de junho de 2016.

¹⁹ Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em: 18 de junho de 2016.

A história do jogo se passa em diferentes cidades fictícias baseadas em locais reais dos Estados Unidos, que são *Liberty City* (Nova Iorque), *San Andreas* (Califórnia), *Los Santos* (Los Angeles) e *Vice City* (Miami), onde o crime é comum a todas elas. O jogo teve grande evolução gráfica desde sua primeira versão e a última é tão perfeita esteticamente quanto polêmica, em equiparadas dimensões.

Desde então vários títulos da série foram produzidos, todos marcados por referências à vida nas cidades contemporâneas dos Estados Unidos, onde um amálgama de relações sócio-políticas e também filosóficas se manifesta em torno de questões raciais, crises financeiras, guerras de gangues, narcotráfico, relacionamentos amorosos, violência urbana etc. Todos esses elementos se encontram dispostos numa rede ficcional complexa, onde cada personagem possui um papel fundamental e crucial no desenvolvimento da narrativa (COSTA-JUNIOR, 2012, p. 104).

Sobre o estudo de caso desta pesquisa, *Grand Theft Auto V* é um jogo de mundo aberto, com o maior mapa entre todos os *GTAs* criados, que se insere dentro do gênero ‘ação-aventura’ e a temática da violência está presente todo o tempo durante a história. Traçando uma comparação à realidade, o mapa do jogo apresenta dimensões de 81 quilômetros quadrados²¹. O jogador tem a opção de escolher um dentre os três personagens disponíveis para realizar as missões ou andar livremente pela cidade. Cada personagem tem um perfil diferente, mas em todos estão presentes características de comportamentos notavelmente violentos, inclusive com uma cena em que um dos personagens tortura uma vítima a fim de conseguir informações necessárias para evoluir na história do jogo. Apesar de ser um jogo violento, essa condição é representada não somente através de gestos e agressões, mas também de forma banalizada. Além disso, o jogo tem uma forte presença de humor e sarcasmo que conduzem a maioria das cenas e diálogos.

O *Grand Theft Auto V*, jogo que possibilita ao jogador praticar atos de extrema violência – assim como as versões anteriores da série – foi a obra escolhida a ser analisada nesta pesquisa por diversos fatores, além desse. É o jogo de ação-aventura mais vendido em apenas 24 horas e o trailer de jogo (da categoria) mais assistido na internet. Além disso, é a propriedade de entretenimento a alcançar mais rápido a marca de um bilhão unidades vendidas em todo o mundo, gerando um faturamento de 815 milhões de dólares para a receita

²⁰ Disponível em: <<http://www.magazine-hd.com/apps/wp/wp-content/uploads/2013/09/grandtheftauto5.jpg>>. Acesso em: 18 de junho de 2016.

²¹ Disponível em: <<http://www.gamezone.com/news/the-witcher-3-wild-hunt-s-map-is-bigger-than-gta-5-and-far-cry-4-combined-3416033>>. Acesso em: 18 de junho de 2016.

(PERSICHETO, 2013). Esses números representam que a violência, mesmo que de forma lúdica e fictícia, é altamente consumida e precisa ser estudada mais a fundo.

Portanto, um dos jogos que mais representa a violência no cotidiano é também um dos títulos mais vendidos no mercado do entretenimento. Estudar sobre esse fato significa buscar entender o paradigma de porque a violência “vende” e é bem aceita – e desejada – pelos consumidores, em que, além do enredo conturbado, o jogador tem a liberdade de ser quem quiser, desde que seja o vilão. *GTA V* representa a simulação da violência no cotidiano urbano diante dos conflitos internos de cada personagem, bem como através das situações perigosas em que eles se envolvem, e esses fatores constituem a essência do jogo.

4.1 Sobre o jogo

Assim como seus antecessores, em *GTA V* o jogador está livre para acessar praticamente todas as áreas do mundo virtual, não sendo limitado a um trajeto linear pré-determinado. Esse gênero encoraja a exploração, permitindo ao usuário uma maior possibilidade de escolhas sobre a maneira de interagir com os ambientes, missões e *NPCs*²². Os eventos do jogo se passam na cidade de *Los Santos*, uma metrópole que, apesar de fictícia, se baseia, de maneira sarcástica, em Los Angeles. Além da parte metropolitana, o mapa do jogo apresenta uma vasta área rural – chamada *Blaine County* – repleta de vegetação, praias e desertos, todos com suas próprias biodiversidades e ecossistemas.



Figura 3 – Parte urbana de *GTA V*²³



Figura 4 – Área rural de *GTA V*²⁴

²² Abreviação para *Non-playable character* ou “personagem não jogável”. São os personagens secundários de um jogo eletrônico, não controlados pelo jogador, mas que estão envolvidos de alguma forma na trama.

²³ Disponível em: <<https://www.disegnodaily.com/article/the-architecture-of-grand-theft-auto-v>>. Acesso em 11 de junho de 2016.

O objetivo geral do jogo é fazer com que a equipe, composta por três criminosos – *Michael*, *Trevor* e *Franklin* – seja bem-sucedida em diversas atividades ilícitas. No sentido de alcançar o objetivo, é necessário que o jogador cometa uma série de crimes como assaltos, furtos, tráfico de drogas, assassinatos, entre outros. Apesar do jogo apresentar um enredo central no qual os personagens principais interagem constantemente entre si, o jogador é livre para explorar tanto a cidade quanto a área rural como bem preferir, podendo realizar uma série de atividades, como frequentar o parque de diversões, praticar diversos esportes como ciclismo, tênis e golfe, pular de paraquedas, mergulhar no oceano, apostar corridas, visitar clubes de dança erótica, entre outras.

A obra permite que jogador controle três personagens distintos, de diferentes origens e personalidades. O primeiro personagem introduzido na trama é *Michael*, um veterano ladrão de bancos que, apesar de bem-sucedido financeiramente, é infeliz em seu casamento e não tem uma boa relação com seus filhos²⁵. Em seguida, o jogo apresenta *Franklin*, um ladrão de carros que “trabalha na retomada de veículos para uma concessionária de luxo [...]. Quando o pagamento atrasa, mas o cliente quer ficar com o veículo, o trabalho de *Franklin* é retomá-lo”²⁶.

O terceiro protagonista é *Trevor*, um usuário de drogas com comportamento destrutivo e tendência violenta²⁷. Enquanto o jogador controla um dos protagonistas, os outros continuam suas rotinas e a troca pode ser feita a qualquer momento, contanto que ele não esteja sendo perseguido pela polícia. Apesar dos personagens possuírem suas próprias características físicas, o jogador pode personalizá-los com diferentes roupas, cortes de cabelo variados e tatuagens. A customização também pode ser aplicada aos carros, que contam com uma larga variedade de pinturas, adereços e peças.

²⁴ Disponível em: <https://static.omelete.uol.com.br/media/extras/conteudos/conteudo_81459.jpg>. Acesso em 11 de junho de 2016.

²⁵ Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/mft/michael>. Acesso em: 11 de junho de 2016.

²⁶ Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/mft/franklin>. Acesso em 12 de junho de 2016.

²⁷ Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/mft/trevor>. Acesso em 12 de junho de 2016.



Figura 5 – Os três protagonistas: Trevor, Michael e Franklin²⁸

Além do modo de jogo tradicional, conhecido como *single player* ou *story mode*, que é voltado para a experiência individual do jogador em um ambiente virtual off-line, *GTA V* disponibiliza um modo de jogo online chamado de *Grand Theft Auto Online*, em que diversos usuários podem interagir e se comunicar para realizar missões cooperativamente ou atacar outros jogadores.

No *GTA Online*, os jogadores têm a liberdade de explorar sozinhos ou com amigos, trabalhar cooperativamente em missões, reunir-se para participar de atividades e eventos em diversas localidades ou competir em modos de jogo tradicional com toda a comunidade online. Tudo com a personalidade e a mecânica refinada do *GTAV*²⁹.

Nesse modo de jogo, o jogador pode personalizar a aparência de seu personagem, escolhendo suas características físicas ao acessar a internet pela primeira vez. A interação com outros jogadores através da internet, dada em um ambiente virtual tão vasto e detalhado, potencializa ainda mais as características imersivas desse produto do entretenimento eletrônico contemporâneo, ilustrando a razão do tamanho sucesso desse título. Além disso, *GTA V* oferece uma rede social chamada de *Rockstar Social Club*, em que os jogadores compartilham fotos do jogo, acompanham o progresso de seus amigos e podem também conseguir itens virtuais exclusivos dentro do jogo.

²⁸ Disponível em: <<http://www.dualshockers.com/2015/03/10/latest-gta-v-update-adds-more-than-heists-graphics-options-and-more/>>. Acesso em 12 de junho de 2016.

²⁹ Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/GTAOnline>. Acesso em 12 de junho de 2016.



Figura 6 – Imagens de perfil de usuários do Rockstar Social Club³⁰

Portanto, pela breve descrição do jogo percebemos que *GTA V* oferece um “mundo” de possibilidades, em que o jogador é livre para explorá-las. Além do poder de escolha para fazer o que quiser dentro do mapa, o jogador também pode escolher agir como quiser e interpretar do cidadão comum ao criminoso da cidade. O jogo passou por diversas evoluções ao longo dos anos e a versão atual é muito fiel à simulação da vida cotidiana, e todos os elementos que a compõem, seja pelo conteúdo gráfico quanto pela riqueza dos detalhes. *GTA V*, sem dúvida, é um dos jogos de mais sucesso dentro da indústria do entretenimento e a possibilidade de explorar a violência dentro da narrativa contribui para essa qualificação.

4.2 Uma experiência do cotidiano urbano

A franquia de *GTA*, desde a primeira versão do jogo, se preocupa em fidelizar a ambientação aos cenários da vida cotidiana, tendo como base algumas grandes cidades, em sua maioria dos Estados Unidos. Com o avanço da tecnologia, o jogo passou por diversas atualizações e a versão mais recente, naturalmente, é a que se encontra mais próxima da nossa realidade, seja pela perfeição gráfica ou pelas possibilidades que o jogador encontra dentro do jogo. Além disso, o fato do jogo retratar a realidade urbana igual à que vivemos e permitir diversas situações de violência o torna mais interessante, não só pela frequência de acontecimentos, mas também pela sua total possibilidade de vir a acontecer no mundo real.

O mundo no qual se passa o *GTA V* é imenso e simula a realidade em que vivemos. Na quinta versão da obra, os desenvolvedores fizeram questão de disponibilizar ao jogador

³⁰ Disponível em: <<https://pt.socialclub.rockstargames.com/>>. Acesso em 09 de junho de 2016.

todo o mapa aberto³¹, diferente dos jogos anteriores, em que os personagens precisavam fazer determinadas missões para desbloquear novas áreas.

Podemos dizer que o game teria um estilo de ‘ficção-hiperrealista’, por abordar questões que se encontram presente no nosso dia a dia, e também pelo fato das personagens serem representadas com características psicológicas muito similares das que costumamos encontrar pelas ruas: pedintes revoltados, sem-tetos, policiais estressados, prostitutas, gangues de marginais, imigrantes etc (COSTA-JUNIOR, 2012, p. 107, grifo autor).

Desta vez, *Trevor, Michael e Franklin* podem se mover pela cidade – *Los Santos & Blaine Country* – livremente e fazer o que quiserem, literalmente. As paisagens são belíssimas e os cenários bastante interativos, retratando verdadeiros mapas hiper-realistas, como se o *player* estivesse mesmo dentro daquele jogo, ou dentro do seu mundo real.

A ambientação de *GTA V* é uma das mais dinâmicas e completas já criadas na história dos jogos³². Há subúrbio, bairros de luxo, estradas, rodovias, parques, praias e todos os elementos necessários para simular uma cidade real, apenas como nome fictício. Com os seus personagens, os jogadores podem fazer tatuagens, compras de roupas, conserto de carros, praticar esportes, andar de avião e muitas outras atividades existentes em nossa realidade.

A capacidade de representação e simulação de cenas reais é tamanha que muitas imagens de síntese são confundidas com imagens fotográficas. Esse fotorrealismo que essas imagens proporcionam se tornaram o paradigma para a produção de cenários virtuais em aplicações de realidade virtual e de videogames (COSTA-JUNIOR, 2012, p. 45).



Figura 7 – Hiper-realismo do mundo virtual de *GTA V*³³

³¹ Disponível em: <<http://artigos.softonic.com.br/gta-v-analise-completa>>. Acesso em 10 de junho de 2016.

³² Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info>. Acesso em 10 de junho de 2016.

³³ Disponível em: <<http://www.latinpost.com/articles/7274/20140213/gta-5-cheats-ps3-xbox-360-best-help-pass-time.html>>. Acesso em 10 de junho de 2016.

Além disso, esses fatores contribuem para o aumento da noção de imersão e estreitamento à realidade, visto que tais exemplos são comuns tanto ao ciberespaço onde está o jogo quanto ao mundo aqui fora. Na verdade, esses elementos foram inseridos no jogo com a intenção de criar essa aproximação entre máquina e jogador através da narrativa.



Figura 8 – Cotidiano do mundo virtual³⁴

Assim como os recursos cenográficos, as características subjetivas das pessoas e os problemas que a sociedade vive também foram levados da vida real para a ficção. *GTA V* retrata a violência de maneira bem acentuada e esse é o principal fator que move o jogo. Os três personagens da trama, embora tenham perfis diferentes, se comportam de maneira agressiva e cometem atitudes violentas durante todo o jogo. A violência no cenário urbano, assim como ocorre no cotidiano das sociedades, também se apresenta fortemente no jogo, inclusive sendo necessária para conquistar as missões e recompensas.

Portanto, vemos que a ambientação do jogo em um cenário em que a representação da realidade é muito fiel ao mundo em que vivemos. Tanto os recursos visuais quanto os elementos simbólicos foram pensados a fim de fazer desse jogo uma verdadeira experiência de imersão e simulação da realidade para o usuário. Além disso, o jogo não teria o mesmo sentido se a violência fosse explorada em um universo totalmente ficcional e o que contribui para o interesse dos jogadores pelo título é sua aproximação com o mundo em que vivemos.

4.3 Como a violência é apresentada ao jogador no universo de *GTA V*

Como já exposto, todos os jogos da franquia de *GTA* têm como precursora a violência no cotidiano e não seria diferente nesta versão do *game*. A evolução dos recursos tecnológicos

³⁴ Disponível em: <<http://garotagamergg.blogspot.com.br/2013/07/primeiro-gameplay-de-gta-v.html>>. Acesso em: 10 de junho de 2016.

permitiu – e continuará nesse progresso – que a experiência de imersão do indivíduo seja cada vez mais profunda, próxima e semelhante ao mundo fora do ciberespaço. Nos capítulos anteriores foram apresentados exemplos superficiais da violência dentro do jogo e neste serão explicados mais detalhadamente as possibilidades de manifestações dessa violência por meio da experiência do jogador.

Antes de tudo, é necessário contextualizar o cenário em que acontece o jogo, visto que toda a dinâmica e relação entre usuário e narrativa ocorre ali. *GTA V* se passa dentro de uma cidade em que todas as possibilidades podem ser exploradas e vividas tal como ocorreria se fosse uma cidade real. Assim como os costumes “normais” que os indivíduos vivenciam diariamente, há também os fatores negativos presentes nesse contexto. Dessa forma, do mesmo modo que o jogador pode interagir com situações agradáveis, o mesmo também está suscetível a viver os desprazeres do convívio em sociedade.



Figura 9 – Jogador assaltando uma loja de conveniência³⁵

No jogo, a violência não é colocada como algo bom ou ruim. Não há esse julgamento e ela apenas está disponível para ser experimentada e protagonizada, neste caso, por um dos três personagens já mencionados. Os perfis deles já apresentam agravantes na medida em que todos eles têm características relacionada à violência, como por exemplo, antecedência por crimes e agressões. Além disso, a grande intenção do jogo é você interpretar o vilão e atingir o sucesso no jogo completando missões perigosas que quase sempre vão contra a lei. Nesse caso, há a repreensão e perseguição policial, no entanto, a diversão se encontra em escapar das autoridades e levar vantagem sobre o que é correto.

³⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JxygZp8wen4>>. Acesso em 12 de junho de 2016.



Figura 10 – Perseguição policial³⁶

Em *GTA V*, o crime compensa e todas as atividades relacionadas à violência ou transgressão de regras também. O jogador pode roubar carros, violentar e matar pessoas ou animais, atropelar pedestres, atirar neles e provocar brigas nas ruas. Além disso, quanto mais habilidade e destreza o personagem tiver para fugir dos policiais e escapar da cadeia, mais pontos ganha dentro do jogo. Nesse sentido, percebe-se que há uma recompensa para praticar a violência, enquanto que interpretar um bom cidadão não traz benefício algum nem progresso à narrativa.

Além das atividades citadas, uma das maneiras de jogar mais populares e exploradas pelos usuários é a possibilidade de causar o caos e a destruição em um ataque homicida contra a cidade e seus habitantes. O jogador pode fazer uso de diversas armas de fogo, bem como tanques de guerra e aviões para auxiliar na destruição. Quando comete uma infração, ele atrai a atenção da polícia, que o persegue até que seja despistada. Um contador marca o nível de policiamento que varia de um até cinco e quanto maior a ameaça apresentada a cidade, mais policiamento é enviado para conter os crimes. Ao ser abatido pela polícia, o personagem é destituído de suas armas e o jogador retoma controle do mesmo na saída de um hospital.



Figura 11 – Jogador causando caos e destruição nas ruas de Los Santos³⁷

³⁶ Disponível em: <<http://kotaku.com/gta-v-mod-overhauls-police-calls-in-the-army-1704337631>>. Acesso em 12 de junho de 2016.

Em se tratando de polêmicas no que diz respeito à violência, a *Rockstar* – produtora desse e de outros jogos muito violentos – coleciona troféus. A empresa recebe processos desde que lançou o *GTA* original em 1997 e isso acontece porque, como podemos perceber, o “legal” do jogo não é interpretar o mocinho, mas sim o vilão corrupto e violento. Nem mesmo a grande presença de humor dentro do jogo suaviza a fúria dos que são contra esse tipo de abordagem, mesmo que seja retratada de forma lúdica, e que a intenção não seja difundir a violência para fora das telas. Retomando a reflexão feita anteriormente entre violência, poder e catarse, levanta-se novamente a hipótese de que o prazer em exercer esse tipo de comportamento através de um jogo eletrônico está no fato da violência ser praticada no outro, sem consequências ou punições para o agente.

Se nas primeiras versões do jogo, feitas em 2D, já existiam polêmicas, a partir do *GTA III*, em que o gráfico passa a ser em 3D e o formato em terceira pessoa – mais realista e imersivo – esse problema cresceu bastante e até hoje é muito forte. Inclusive questões pontuais tomaram repercussões grandes devido à apologia do jogo à violência, como o fato do personagem se relacionar com prostitutas e depois espancá-las para pegar seu dinheiro de volta, bem como o caso mais recente do último jogo, em que o personagem *Trevor*, que em uma das missões do jogo precisa torturar uma vítima para conseguir as informações necessárias para atingir seu objetivo. É possível escolher a ferramenta de tortura e o local do corpo da vítima, bem como assistir a cena ser reproduzida³⁸. “Existem até hoje pessoas que lutam contra a distribuição do jogo no mercado, entre eles os mais famosos são *Jack Thompson*, ativista político norte-americano, e *Hillary Clinton*”³⁹.



Figura 12 – Cena de tortura assistida que gerou polêmica⁴⁰

³⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vT1-1F1WkkA>>. Acesso em 13 de junho de 2016.

³⁸ Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/rockstar-conheca-maiores-polemicas-envolvendo-produtora-de-gta.html>>. Acesso em 12 de junho de 2016.

³⁹ Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em 12 de junho de 2016.

⁴⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y6oa8TNcWLI>>. Acesso em 12 de junho de 2016.

Portanto, a quebra de regras através da violência constitui um dos principais objetivos das franquias de *GTA* e a sua última versão está no mercado com recorde de vendas para comprovar que esse tipo de oferta é muito procurado. A liberdade e as possibilidades diversas que o jogo disponibiliza permitem que o jogador escolha como se comportar, mas toda a apresentação do jogo é criada para que ele siga o lado do crime. A experiência de imersão é um fator muito forte, tanto pela tecnologia avançada, que permite essa sensação, quanto pela semelhança das situações do jogo para com a vida real. *GTA V* é um dos jogos mais bem-sucedidos da história dos games justamente por ser polêmico como um todo.

4.4 O prazer de experimentar os jogos violentos: o que vem depois?

Tendo em vista que esta pesquisa busca encontrar as possíveis causas para o interesse dos jovens e adultos em jogos eletrônicos violentos, podemos refletir sobre como esse tema é polêmico e desperta grandes discussões no meio acadêmico e também informal. Foi exposto acerca dos elementos de violência contidos nesses jogos e das suas formas de representação na dinâmica da obra, tendo como exemplo o *Grand Theft Auto V*, e é importante expandir a problematização da pesquisa para uma questão essencial que nos vem à cabeça quando pensamos no tema: os jogadores são influenciados por esses tipos de jogos? Dessa forma, será levantada também uma breve reflexão sobre a possibilidade de consequências a respeito da prática de jogos com conteúdo violento.

Em grande parte dos artigos e estudos acadêmicos, os autores têm como interesse analisar os impactos dos jogos eletrônicos violentos na vida dos consumidores ou discutir a representação da violência na sociedade. Como já mencionado nos capítulos iniciais, a pesquisa é direcionada a descobrir as causas que levam os *gamers* a consumirem jogos violentos a partir do *best-seller Grand Theft Auto V*. No entanto, também é importante refletirmos acerca do que acontece com o público que gosta desse tipo de entretenimento no que se refere aos elementos dos jogos influenciarem negativamente no comportamento do usuário. Sabemos que este tema envolve uma forte questão ética por levantar uma ideia de associação do entretenimento à violência e por submeter os indivíduos a situações semelhantes à realidade, que poderiam ser reproduzidas pelos usuários.

Sobre os resultados encontrados referentes às consequências e malefícios dos jogos violentos na vida das pessoas, os materiais divergem entre si. Em um artigo feito por Luciana Alves e Alysson Carvalho (2011), os autores apontam que os jogos educacionais são apontados como uma experiência benéfica aos seus usuários e as repercussões negativas se

referem, principalmente, ao efeito daqueles com conteúdo de violência. Por outro lado, Nelson Zagalo (2014)⁴¹ em uma reportagem afirma, com base em resultados de uma pesquisa, que os videogames não aumentaram a criminalidade, apontando mesmo para a possibilidade contrária, de estes contribuírem para o seu declínio.

Paul Adachi e Teena Willoughby (2011) mostram em pesquisa que o fator competição e não a violência presente nos jogos pode ser a característica que influencia o comportamento agressivo dos jovens. Por fim, Monica Miller (2010) pontua que, se os jogos eletrônicos lidam com agressão da vida real, é possível que esses jogos de extrema violência possam acarretar em comportamentos agressivos. Esses são alguns exemplos encontrados que se contradizem em suas versões e mostram que esse assunto ainda necessita de muito estudo por não ter resultados bem definidos.

Foram encontrados também materiais cuja abordagem se baseia no estudo da representação da violência contida nos jogos eletrônicos. Lynn Alves (2003) discute a interação dos adolescentes com os jogos eletrônicos considerados violentos, os quais se constituem como espaço de aprendizagem e catarse, e busca compreender as questões que se referem à agressividade contida nesses jogos. Igor Lins Lemos (2011) segue uma linha de pensamento semelhante e investiga as representações sociais em relação à violência contida nos jogos eletrônicos, através de estudo dos conteúdos presentes nas sinopses desses jogos, analisando como os usuários compreendem o sentido da violência, bem como se os *gamers* estabelecem conexões entre a violência presente nos jogos e comportamentos violentos.

Para completar o conjunto de materiais encontrados, há estudos que se concentram em investigar os jogos eletrônicos e o entretenimento como meios de estimular a questão da aprendizagem, desenvolvimento da função cognitiva, bem como uma mercadoria de valor notório no campo da cultura livre. Carlos Baum e Cleci Maraschin (2013) discutem algumas implicações teóricas, metodológicas e políticas que decorrem da pesquisa com jogos eletrônicos no campo dos estudos cognitivos, afirmando que os jogos eletrônicos dão testemunho do modo de operar cognitivo de nosso mundo contemporâneo permeado por objetos técnicos. A pesquisadora Lynn Alves (2008) reúne algumas pesquisas na área de jogos digitais e eletrônicos que articulam a relação dessas novas mídias com os espaços de aprendizagens escolares na Europa, Estados Unidos e Brasil, sinalizando possíveis recursos para efetivar essa parceria.

⁴¹ Disponível em: <<http://pt.ign.com/behind-media/7970/opinion/videogames-contribuem-para-a-diminuicao-da-violencia>>. Acesso em: 30 de junho de 2015.

Por fim, o artigo de Elizara Carolina Marin (2009) trata do entretenimento como mercadoria valorizada pela sociedade regida pelo capital, pela capacidade que apresenta de incluir a todos, de diferentes idades e gêneros, diferentes estratos sociais e, portanto, ser uma fonte geradora de bens econômicos e simbólicos. Além disso, a pesquisadora busca situar o entretenimento mundialmente, como um componente da cultura do tempo livre, com o poder de absorver pensamentos, corporeidades e estruturar a temporalidade das pessoas.

Portanto, entendemos que tanto a busca pelas causas do interesse por jogos eletrônicos violentos quanto a análise das possíveis consequências desses jogos na vida dos jogadores apresentam um alto nível de complexidade, sendo correto afirmar que os estudos aqui referidos podem gerar inúmeras interpretações. As pesquisas mostram resultados diferentes e podemos extrair desta discussão que os jogos eletrônicos com temáticas de violência, apesar de mostrarem algumas tendências na influência de comportamentos agressivos, também devem ser considerados como uma atividade associada à experiência de catarse e até mesmo controle do instinto agressivo. Percebemos que os efeitos negativos desse costume estão relacionados não só à violência especificamente, mas sim a outros elementos que podem estar presentes em várias práticas cotidianas que não os jogos eletrônicos. Além disso, toda e qualquer atividade deve ser realizada com a coerência para diferenciar a reprodução da realidade em um jogo do mundo real, de fato.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho, identificamos que a indústria do entretenimento e o setor dos jogos eletrônicos são áreas com grande potencial de crescimento, em que as empresas visam proporcionar ao público grandes experiências de imersão e divertimento. Vimos que a violência como entretenimento representa uma forte tendência no cenário atual e que os jogos eletrônicos estão no ranking dos mais vendidos – dado emitido pela GfK, segundo Neto, 2014. Além disso, desde a antiguidade, já existiam práticas violentas associadas à diversão, mesmo que muitas delas fossem cruéis e ilegais. O jogo *Grand Theft Auto V* é um indicador de que a violência como entretenimento faz parte da vida das pessoas e representa uma grande demanda no mercado mundial.

O fato de a indústria do entretenimento estar em crescimento desperta algumas preocupações quanto ao assunto dos jogos eletrônicos violentos. A presente pesquisa objetivou, inicialmente, conceituar a violência e apresentar as várias formas de representação da mesma na sociedade atual. Posteriormente, buscou-se investigar o quanto os jogos eletrônicos influenciam nas representações sociais relacionadas à violência, juntamente com o interesse em compreender o que leva as pessoas a se interessarem e também sentirem satisfação por esses jogos. Com esta investigação, foi possível constatar que a intenção da indústria do entretenimento e do setor de jogos eletrônicos, que são áreas com grande potencial de crescimento, é proporcionar para seu público-alvo momentos de divertimento e imersão. Isso nos levou a pensar se é o público que demanda esse tipo de obra ou se a consome porque o mercado disponibiliza essa opção, o que desperta a curiosidade para o desenvolvimento de trabalhos posteriores.

Em relação à definição do termo violência, a pesquisa serviu para identificar que existem alguns sinônimos e interpretações que podem variar de acordo com a cultura e que, para fins de interpretação, o trabalho contou com o exemplo da violência presente nos jogos. Diante da gravidade desse assunto, é preciso ratificar que o objetivo desta pesquisa foi procurar compreender os motivos que levam os jogadores a preferir os jogos com conteúdo violento, sem qualquer intenção de incentivá-los ou reproduzi-los no cotidiano.

Chegamos à conclusão, mediante definição de autores como Guanirello (2007), que a violência está presente no cotidiano e que sua manifestação acompanha o crescimento e o progresso da sociedade. Outro ponto importante, citado por Bazaral (2014) é que a evolução da tecnologia, juntamente com os meios de comunicação, possibilitaram a inserção da violência em vários contextos, inclusive dentro dos jogos eletrônicos, tornando suas práticas

cada vez mais naturais e frequentes no dia a dia. Dessa forma, através da mídia virtual, grande influenciadora e difusora de valores, criou-se a relação da violência com os jogos virtuais.

Quanto à violência como forma de entretenimento, o trabalho apresentou que essa associação acontece devido ao surgimento de novos hábitos. Diferentes tipos de entretenimento surgiram e são ofertados em várias mídias. Apresentamos também a evolução gráfica pela qual os jogos eletrônicos passaram até chegar nos dias de hoje, em que são muito fiéis à vida humana e rico em detalhes (realidade virtual). Isso contribui para a fuga do cotidiano e vivência de realidades paralelas ou extremas, fora do contexto em que vivemos.

Sobre o fato de a violência ser um fator atrativo, uma das teorias encontradas neste trabalho foi a de que a mesma oferece um “efeito terapêutico”, viabilizando uma catarse aos seus jogadores. Isso ocorre na medida em que conduz seus medos e frustrações no outro, apresentando-se, às vezes, como vencedor e outras como perdedor. A catarse também possibilita uma descarga emocional das energias internas, que podem ter sido geradas por um trauma, levando a uma fuga que diminui possíveis tensões. Dessa forma, dentro do universo dos jogos eletrônicos, a violência pode ser praticada no outro e não traz consequências para o praticante, o que acaba prendendo a atenção dos jogadores. Nesse caso, a violência, juntamente com situações de perigo e tensão, substitui os conflitos da vida real e possibilita experiências sem consequências diretas para o jogador, no sentido de que um jogo, por si só, jamais seria suficiente para levar um jogador a cometer um ato violento.

Anteriormente ao estudo de caso, foi interessante fazer a distinção entre crime, agressão e transgressão, uma vez que são frequentemente usados como sinônimos de violência. O crime foi conceituado como associado ao não cumprimento de leis constitucionais e que pode ter ou não relação com a violência, classificado em crime contra a pessoa, contra o patrimônio, contra a honra, crime econômico, entre outros. A agressão refere-se a uma atitude ofensiva, praticada quando alguém se sente ameaçado por outro e a exerce visando manter sua sobrevivência e segurança. A transgressão, por sua vez, é o que retrata o que ocorre no jogo escolhido para o estudo de caso (*Grand Theft Auto V*). O crime e a agressão são formas de transgressão e a mesma é conceituada como o desvio e quebra de regras preestabelecidas socialmente. Sendo assim, o termo “violência”, utilizado para descrever as diversas situações dentro do jogo, foi considerado como o conjunto de todos esses conceitos, não como sinônimos, mas como parte constituinte do universo da violência.

Como exemplo de jogos que influenciam a sociedade no contexto da violência, foi escolhido o jogo *Grand Theft Auto V*, obra em que a violência é encontrada em todas as versões. O estudo de caso desta pesquisa contou com imagens a fim de exemplificar os atos

que envolvem violência como roubo, assassinato, tortura, crime e violação de leis. Além disso, também buscou compreender o porquê de um jogo tão violento ser um dos mais vendidos no mercado mundial de entretenimento. Diante dessa análise, infere-se que o *GTA V* desperta a atenção dos jogadores por proporcionar a livre tomada de decisões em qualquer localização do mapa, além de, na versão mais atualizada, o jogo ser muito fiel à realidade e cheio de detalhes. Esse jogo se destaca dos demais devido à sua evolução gráfica, narrativa, interatividade e imersão do jogador nos seus cenários, até mesmo os conturbados, com forte presença da violência e suas representações.

Também foram recolhidos dados importantes da *Pesquisa Game Brasil 2015*, importante para compreendermos o perfil dos jogadores de jogos eletrônicos de todo o país. Houve um considerável aumento da participação do público feminino aos jogos e, atualmente, isso representa quase metade dos jogadores. Outro dado relevante oferecido pela pesquisa é a preferência pelas modalidades, apontando que os jogos de ação/tiro, seguidos dos de aventura, são os mais escolhidos. Isso confirma a predileção pelos jogos mais violentos, que é a mesma categoria do jogo *GTA V*, por isso o selecionado para o estudo de caso da pesquisa.

A respeito da influência dos jogos eletrônicos violentos na vida dos jogadores, o trabalho buscou compilar informações de vários autores no meio acadêmico sobre o tema e constatamos seus diferentes posicionamentos sobre o assunto. Alguns defendem que os jogos causam dependência e podem sim influenciar o comportamento negativamente, enquanto outros acreditam que essa prática não é um fator que induz de forma categórica o comportamento agressivo dos jogadores. Mesmo reconhecendo a importância da discussão ética acerca da violência nos jogos eletrônicos como fator influenciador de comportamentos agressivos, ratificamos que este estudo se concentrou em apresentar possíveis causas para o interesse do público por esse tipo de mídia e sua repercussão no cenário mundial. Dessa forma, no sentido de analisar os impactos e consequências desse segmento do entretenimento, é importante ressaltar que seria necessário um estudo posterior aprofundado exclusivamente nessa vertente, tendo em vista que se trata de um assunto vasto e com direcionamentos complexos.

Concluimos que os objetivos da presente pesquisa foram alcançados, ainda que não seja possível esgotar o assunto, devido ao fato de ser complexo, amplo e dinâmico. De fato, a intenção principal da pesquisa foi explorar as possibilidades de analisar, através do estudo de caso de um dos jogos mais violentos do mercado, algumas teorias sobre violência presente nos jogos eletrônicos. A principal inferência que fazemos acerca desta pesquisa é que o cenário dos jogos eletrônicos violentos é uma realidade altamente consumida e que a presença

da violência como tema principal nos jogos eletrônicos é uma característica que atrai cada vez mais público em escala mundial.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADACHI, Paul; WILLOUGHBY, Teena. **The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence?**. *Psychology of Violence*, 2011, v. 1, n. 4, p. 259-274.

AGÊNCIA DE NOTÍCIAS DE DIREITOS ANIMAIS (ANDA). **Defensores das touradas tentam justificar crueldade como “arte”**. Disponível em: <<http://www.anda.jor.br/18/04/2016/defensores-das-touradas-tentam-justificar-crueldade-como-arte>>. Acesso em: 10 de abril de 2016.

ALMEIDA, Bruno Henrique Prates. **Pulsão de Morte: Convergências e Divergências entre Sigmund Freud e Wilhelm Reich**. Curitiba: Centro Reichiano, 2007. Disponível em: <www.centroreichiano.com.br/artigos.html>. Acesso em: 31 de março de 2016.

ALVES, L. R. G.. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 01. ed. São Paulo: Futura, 2005. v. 1. 255p.

_____. **Matar ou Morrer. Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos**. In: INTERCOM, 2003, Belo Horizonte, 2003.

_____. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso**. In: Educação, Formação & Tecnologias; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008.

_____. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

ALVES, Luciana; CARVALHO, Alysson Massote. **Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais**. *Psicol. estud.*, Maringá, v. 16, n. 2, p. 251-258, 2011.

ALVES, Marcelle Louise Pereira; CALEIRO, Maurício de Medeiros. **Simulacros e Simulação: Sucesso?**¹. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Recife, PE, 2011.

ANDRADE, Robson Gonçalves Lima de. **Publicidade em Games: Os jogos eletrônicos desenvolvidos e utilizados como plataformas midiáticas**. 2012. 69 f. TCC (Graduação) - Curso de Relações Públicas, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

ARAÚJO, T. C. M. ; ROSSI, A. M. G.. **O Real, o Virtual e a Internet na Era da Informação**. In: VI Iberoamerican Congress of Digital Graphics, 2002, Caracas. VI Iberoamerican Congress of Digital Graphics, 2002.

ARENDDT, Hannah. **Da violência**. Tradução de Maria Claudia Drummond, 2004.

BARATTO, Silvana Simão; CRESPO, Luís Fernando. **Cultura digital ou cibercultura: definições e elementos constituintes da cultura digital, a relação com aspectos históricos e educacionais**. *Revista Científica Eletrônica UNISEB*, v. 1, p. 16-25, 2013.

- BARAZAL, N. R.. **Sobre Violência e Ser Humano**. *Convenit Internacional (USP)*, v. 15, p. 77-86, 2014.
- BATISTA, M. L. S.; QUINTAO, P. L.; LIMA, S. M. B.; CAMPOS, L. C. D.. **Um Estudo sobre a História dos Jogos Eletrônicos**. *Revista Eletrônica do Instituto Metodista Granbery*, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradutora Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1981.
- BORRALHO, Maria Luísa Malato. **Magister Ludi: o jogo no espaço fechado da sala de aula**, in "Revista da Faculdade de Letras. Línguas e Literaturas. In Honorem Doutora Fernanda Irene A. B. Fonseca", II Série, vol. XXII, Porto, 2005, p. 29-45.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990. (Ensaio) (ed. orig. 1958, ed. ver. e aum. 1967)
- CAMINO, Leoncio. **A Catarse da Agressão: Abordagem experimental**. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, v. 1, n.28, p. 20-36, 1976.
- COSTA-JUNIOR, José Maria Teixeira da. **Cidades em games: poéticas urbanísticas no espaço do jogo**. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Pará.
- FALCÃO, Thiago Pereira. **Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game**. In: 19º Encontro Nacional da Compós, 2010, Rio de Janeiro. *Anais do 19º Encontro Nacional da Compós*. Rio de Janeiro: Editora Puc Rio, 2010. v. 1. p. 1-18.
- FREITAS, Neli Klix. **Representação, simulação, simulacro e imagem na sociedade contemporânea**. LABORE - Laboratório de Estudos Contemporâneos, *Revista POLÊMICA*, v.12, n. 2 (2013). Disponível em: <<http://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/polemica/rt/printerFriendly/6435/4861>>. Acesso em: 27 de maio de 2016.
- GOLDFARB, Delia Catullo. **Pensando nas origens da violência**. *Ciênc. Saúde Coletiva*, [s.l.], v. 15, n. 6, p.2673-2676, set. 2010.
- GOTTERBARN, D..**The ethics of video games: Mayhem, death, and the training of the next generation**. *Information Systems Frontiers*, 12 (4), pp 369-377, 2010.
- GUARINELLO, L. **Violência como espetáculo: o pão, o sangue e o circo**. *Revista História*, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 107-114, 2007.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KINIZ, Maurício; KNAESEL, Frank Juergen. **Realidade Virtual em Aplicações de Comércio Eletrônico**. Leonardo Pós, Blumenau - SC, 2003. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev02-14.pdf>>. Acesso em 02 de junho de 2016.

LEMOS, André. **Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2005.

_____. **Cibercultura, cultura e identidade: m direção a uma “Cultura Copyleft”?**. Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura Salvador, v. 2, n. 2, p.9-22, dez. 2004.

_____. **Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época**. In: André Lemos, Paulo Cunha. (Org.). Olhares sobre a Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003, v., p. 11-23.

LEMOS, Igor Lins. **Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Psicologia) - Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, 2011..

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p. (Coleção Trans). Tradução de Carlos Irineu da Costa.

_____. **O Que é o Virtual?**. Rio: Editora 34, 1996.

LOPES, E. S.. **A Realidade do Virtual**. Psicologia em Revista, v. 11, p. 96-112, 2005.

MARASCHIN, Cleci; BAUM, Carlos. **Videogames como objetos interessantes ao estudo da cognição**. Reflexão e Ação (Online), v. 21, p. 227, 2013. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/3976>>. Acesso em: 02 de julho de 2015.

MARIN, Elizara Carolina. **Entretenimento: uma mercadoria com valor em alta**. Movimento (ESEFID/UFRGS), Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 211-231, fev. 2009.

MARQUES, José Carlos. **O que é o esporte? As contribuições seminais de Johan Huizinga e Roger Caillois ressignificadas por Roland Barthes**. Revista Criação & Crítica, São Paulo, p. 4-8, dec. 2015.

MATULEF, Jeffrey. **Nintendo hardware sales in the Americas are worse than you'd expect**. Eurogamer, 2016. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2016-09-26-nintendo-hardware-sales-in-the-americas-are-worse-than-you-d-expect>>. Acessado em 02 de outubro de 2016.

MEDEIROS, Magno. **Cultura Midiática, cultura da violência e cidadania**. Com. Inf., v. 4, n. 112, p.33-44, jan./dez. 2001.

MILLER, Monica. **Exploring the Relationship between Video Games Ratings Implementation and Changes in Game Content as Represented by Game Magazines**. Politics & Policy, v. 38, n. 4 (2010), p. 705-735.

MONTEIRO, RAFAEL. **Rockstar: conheça as maiores polêmicas envolvendo a produtora de GTA**. Techtudo, 2015. Disponível em:

<<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/rockstar-conheca-maiores-polemicas-envolvendo-produtora-de-gta.html>>. Acesso em: 12 de junho de 2016.

MORRIS, TATIANA. **The Witcher 3: Wild Hunt's map is bigger than GTA 5 and Far Cry 4 combined**. Gamezone, 2015. Disponível em: <<http://www.gamezone.com/news/the-witcher-3-wild-hunt-s-map-is-bigger-than-gta-5-and-far-cry-4-combined-3416033>>. Acesso em: 18 de junho de 2016.

Museu Nacional de Arqueologia de Portugal. **Os Jogos de Tabuleiro Através da História**. Portugal. Disponível em: <[http://www.museuarqueologia.pt/documentos/Jogo do Senet.pdf](http://www.museuarqueologia.pt/documentos/Jogo%20do%20Senet.pdf)>. Acesso em: 29 maio de 2016.

NETTO, A. V.; TAHARA, C. S.; PORTO, A. J. V.; FILHO, E. V. G.. **Realidade virtual e suas aplicações na área de manufatura, treinamento, simulação e desenvolvimento de produto**. Gest. Prod., São Carlos, v. 5, n. 2, p. 104-116, 1998.

NEWZOO, 2016. **2015-2019 Global Games Market: Forecast per Segment Toward 2019**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>>. Acessado em 03 de Outubro de 2016.

OLIVEIRA NETO, Jair Rocha de. **Fúria assassina e carnificina: a experiência lúdica da violência no Grand Theft Auto**. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

OLIVEIRA, Jacson Caprini de; MARTINS, Felipe Antunez. **As variadas facetas da violência**. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências Criminais, PUCRS, Porto Alegre, 2014.

OLIVER, Magno. **Os 21 piores métodos de execução e tortura ao longo da história [Matéria Especial]**. Fatos Desconhecidos, 2015. Disponível em: <<http://www.fatosdesconhecidos.com.br/os-21-piores-metodos-de-execucao-e-tortura-ao-longo-da-historia/>>. Acesso em: 09 de Abril de 2016.

OVERMARS, Mark. **A Brief History of Computer Games**. 2012. Disponível em: <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/b2go/literature/history_of_games.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2016.

PEREIRA, O. C. N.; NECA, L. de O.; FACCHINI, A. H.; LIMA, T. P.; FREITAS, L. V.. **Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores**. Bol. psicol, São Paulo, v. 62, n. 136, p. 81-91, jun. 2012.

PEREIRA, Vinícius Andrade Pereira. G.A.M.E.S.2.0. - **Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e**

sensorialidades. In: Henrique Antoun. (Org.). WEB 2.0 - Participação e Vigilância na Era da Comunicação Distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008, p. 65-82.

PEREIRA, Vinicius Andrade; POLIVANOV, Beatriz. **Entretenimento como linguagem e materialidades dos meios nas relações de jovens e tecnologias contemporâneas.** In: VII CONGRESSO DA SOPCOM, 2011, p. 2493 - 2510.

PERISSINOTO, Renato M... **Hannah Arendt, poder e a crítica da tradição.** Lua Nova. Revista de Cultura e Política, São Paulo/CEDEC, v. 6, p.115-138, 2004.

PERSICHETO, Renata. **GTA V quebra recordes mundiais e entra para o Guinness.** Tecnoblog, 2013. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/142297/gta-v-sete-recordes-mundiais-guinness-book/>>. Acesso em: 20 de junho de 2015.

PINO, Angel. Violência, **Educação e Sociedade:** um olhar sobre o Brasil contemporâneo. Educação e Sociedade, v. 100, p. 763-785, 2007.

RETONDAR, Moebus José; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. **Jogos eletrônicos e violência.** Motrivivência, Florianópolis, n. 40, p. 183-191, jul. 2013.

RIFIOTIS, T.. **Nos campos da violência: Diferença e positividade.** Antropologia em Primeira Mão, Florianópolis, v. 19, p. 1-19, 1997.

ROCKSTARGAMES. **Grand Theft Auto V: Informações gerais - Franklin.** Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/mft/franklin>. Acesso em 12 de junho de 2016.

_____. **Grand Theft Auto V: Informações gerais - Michael.** Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/mft/michael>. Acesso em: 11 de junho de 2016.

_____. **Grand Theft Auto V: Informações gerais – Trevor.** Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/pt_br/info/mft/trevor>. Acesso em 12 de junho de 2016.

RODRIGUES, Gessica Palhares; PORTO, Cristiane de Magalhães. **Realidade Virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações.** Interfaces Científicas - Educação, [S.l.], v. 1, n. 3, p. 97-109, Jun. 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **O Impacto das novas mídias sobre a cultura.** In: VILLARES, Fábio. Novas mídias digitais (audiovisual, games e música) Impactos Políticos, econômicos e sociais. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2008. p.17-51.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos Jogos Populares: em Busca do "Elo Perdido".** In: 4º CONPEF - Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar, 2009, Londrina. 4º CONPEF - Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Londrina: UEL, 2009.

SILVA, Alexandre. **Jogos do GTA: conheça a história do game**. Techtudo, 2011. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em: 10 de junho de 2016.

SIOUX. **Pesquisa Game Brasil**, 2015. Disponível em: <http://media.wix.com/ugd/29fc6b_293fc67c1ad74f7997bb1589c749ef87.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2016.

SNEAD, Jeremy. **Video Games: The Movie** (original title). 2014

SOARES, A. M. de C.. **Dialética da violência: civilidade e incivilidade**. *Revista Prelúdios*, v. 3, p. 11-35, 2014.

SOFTONIC, 2013. **GTA V: análise completa**. Disponível em: <<http://artigos.softonic.com.br/gta-v-analise-completa>>. Acesso em: 10 de junho de 2016.

ZAGALO, NELSON. **Videojogos contribuem para a diminuição da violência**. Portugal IGN, 2014. Disponível em: <<http://pt.ign.com/behind-media/7970/opinion/videojogos-contribuem-para-a-diminuicao-da-violencia>>. Acesso em: 30 de junho de 2015.

ZULIETTI, Luis Fernando. **As linhas, formas, movimentos e o contraste das luzes e das sombras na composição das séries La Tauromaquia**. Aurora (PUCSP Online), v. 5, p. 119-144, 2012.