

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO CIÊNCIAS SOCIAIS BACHARELADO**

Lucas Back de Araujo

**QUANDO OS JOGOS PUXAM O GATILHO: UMA ANÁLISE DA
RELAÇÃO ENTRE JOGOS E VIOLÊNCIA NO JORNAL FOLHA
DE S. PAULO 2011-2019.**

Santa Maria, RS

2019

Lucas Back de Araujo

**QUANDO OS JOGOS PUXAM O GATILHO: UMA ANÁLISE DA RELAÇÃO
ENTRE JOGOS E VIOLÊNCIA NO JORNAL FOLHA DE S. PAULO 2011-2019.**

Monografia apresentada para o Curso de Graduação em Ciências Sociais Bacharelado, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção de título de **Bacharel em Ciências Sociais**.

ORIENTADOR: Dr. Francis Moraes de Almeida

Santa Maria, RS
2019

Lucas Back de Araujo

**QUANDO OS JOGOS PUXAM O GATILHO: UMA ANÁLISE DA RELAÇÃO
ENTRE JOGOS E VIOLÊNCIA NO JORNAL FOLHA DE S. PAULO 2011-2019.**

Monografia apresentada para o Curso de Graduação em Ciências Sociais Bacharelado, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção de título de **Bacharel em Ciências Sociais**.

Aprovado em ____ de dezembro de 2019:

Francis Moraes de Almeida, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Alisson Machado, Dr. (UFSM)

Cassio Fernandes Lemos Ms. (UFN)

Santa Maria, RS
2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

Aos meus colegas e professores das ciências sociais por contribuir pelos anos que estive aqui em Santa Maria e pelas coisas que aprendi com todos.

Ao Núcleo de Estudos sobre Emoções e Realidades Digitais (NEERD), por me auxiliar e de certo modo fazer eu me encontrar dentro das ciências sociais. Em especial ao meu orientador Francis Moraes de Almeida por me orientar nesta caminhada até aqui e pelas valiosas contribuições para a realização deste trabalho.

Aos professores da Banca examinadora por aceitarem participar e contribuir com o trabalho.

Aos meus pais pela educação que me deram, pelo apoio e toda a compreensão nesses anos de faculdade.

Por fim, devo um agradecimento especial as pessoas que fizeram parte desde trabalho indiretamente e que me ajudaram por estarem próximos quando necessários nesses anos de Santa Maria, meu irmão Marcelo Back de Araujo que, esteve ao meu lado desde a chegada na universidade. Ao meu amigo Thiago Cavalcante de Souza que, assim como meu irmão acompanhou meu trajeto. Meus amigos Junior Costa de Jesus, Julia Pienes Adams, Hérciles Farias e Eduarda Sossai, pelo incentivo e terem me aguentado nessa etapa de finalização do trabalho, meu muito obrigado.

O ambiente em que eu estava parecia quase real. Tudo dentro do Oasis era tridimensional, tudo muito bonito a menos que você mantivesse o foco e parasse para analisar o ambiente que o cercava com mais atenção, era fácil de esquecer que tudo o que os olhos alcançaram tinha sido criado por computador.

(Ernest Cline, Jogador Número 1)

RESUMO

QUANDO OS JOGOS PUXAM O GATILHO: UMA ANÁLISE DA RELAÇÃO ENTRE JOGOS E VIOLÊNCIA NO JORNAL FOLHA DE S. PAULO 2011-2019.

AUTOR: Lucas Back de Araujo

ORIENTADOR: Prof. Dr. Francis Moraes de Almeida

Essa monografia tem como temática a influência dos jogos eletrônicos com conteúdo violento em crimes praticados por jovens e adolescentes no Brasil. O debate sobre a influência de jogos em atos violentos, há anos se mantém latente no país, ressurgindo de tempos em tempos, quando algum crime de natureza violenta é destacado por parte da mídia. Esta pesquisa tem como objetivo observar se o debate sobre, como a influência de jogos em crimes tornou-se um fenômeno de pânico moral no Brasil. Para isso a pesquisa fez uma análise de conteúdo da cobertura jornalística do portal de notícias Folha de São Paulo no período de 2011 a 2019, anos em que os massacres em escolas foram apontados como reflexo de jogar videogames violentos por parte dos atiradores. Para analisar se o fenômeno observado pode ser identificado como pânico moral, foram utilizadas as proposições dos autores Goode e Ben-Yehuda, que sintomatizaram cinco critérios, para se identificar a formação de um fenômeno de pânico moral.

Palavras-chave: Pânico Moral. Videogames. Violência.

ABSTRACT

WHEN VIDEOGAMES PULL THE TRIGGER: AN ANALYSIS OF JOURNALISTIC COVERAGE ABOUT GAMES AND VIOLENCE IN THE NEWS PORTAL FOLHA DE S. PAULO 2011-2019.

AUTHOR: Lucas Back de Araujo

ADVISER: Prof. Dr. Francis Moraes de Almeida

This monograph had as its theme the influence of videogames with violent content in violent feats made by teens ages in Brazil. This discussion about games influence in violent acts, has been resting in the country for years, and reborn from time to time, when some violent crime is highlited in the media. This research has as its objective observe if this discussion is a moral panic, in Brazil. For this, the research did a contente analisys of the journalistic coverage about games and viiolence in the News portal Folha de S. Paulo from 2011 to 2019, years when shooting school occured were pointed caused by violent games, played by shooters. To analyze if the phenomenon observed can be identified as moral panics, it was used the propositions of the authors Goode and Ben-Yehuda, who synthesized five criteria for the formation of a phenomenon of moral panics.

Keywords: Moral Panics. Videogame. Violence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Death Race 98, desenvolvido pela Exidy 1976, ao lado a máquina de arcade do jogo.....	16
Figura 2 – Doom II: Hell on Earth, lançado em 1994 desenvolvido pela Id. Software..	17
Figura 3 – Quake, jun. 1996, jogo de tiro em primeira pessoa, desenvolvido pela Id Software.....	18
Figura 4 – Everquest desenvolvido por Daybreak Game Company, lançado em 1999..	24
Figura 5 – Grand Theft Auto 4 (2006) Episodes from Liberty City, lançado pela RockStar.....	24
Figura 6 – Carmageddon: TDR (2000), desenvolvido por Torus Games.....	25
Figura 7 – Counter-Strike (1999) desenvolvido pela Valve.....	26
Figura 8 – Bully (2006) desenvolvido pela Rockstar.....	27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1.REVISANDO O CONCEITO DE PÂNICO MORAL	12
2.UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRONICOS E VIOLÊNCIA	16
2.1 O VIDEOGAME NO BRASIL.	20
2.2.1 Proibições e controle de jogos eletrônicos no Brasil.	22
3.REPORTAGENS SOBRE VIOLÊNCIA E JOGOS	31
3.1 O ATIRADOR DE REALENGO JOGAVA GAMES VIOLENTOS: QUANDO OS JOGOS PUXAM O GATILHO.	31
3.1.1 O debate sobre má influência dos games violentos: O massacre de Suzano	34
3.2 METODOLOGIA E CONSTRUÇÃO DO CORPUS	36
3.3MATÉRIAS DA FOLHA DE SÃO PAULO	37
3.3.1 Matérias da Folha de São Paulo, 2011 e 2019.	45
3.4 ANÁLISE DAS REPORTAGENS A PARTIR DAS CATEGORIAS DO PÂNICO MORAL.....	48
3.4.1 Preocupação.....	48
3.4.2 Hostilidade.....	50
3.4.2 Consenso	53
3.4.4 Desproporção.....	54
3.4.5 Volatilidade	56
4.CONSIDERAÇÕES FINAIS	58

INTRODUÇÃO

A presente monografia tem como tema o interesse midiático no tema dos massacres e suas possíveis correlações com jogos interpretados como violentos. O debate sobre a influência de jogos em atos violentos se mantém latente Brasil, e reacende de tempos em tempos, quando um atentado causado jovens e/ou adolescentes é destacado na mídia como motivado por influência dos jogos. Quando isso ocorre, volta a ser discutido proibições e projetos de lei para regulamentar os jogos.

Neste contexto, os jogos eletrônicos que retratam a violência, voltam a ganhar espaço na cobertura jornalística após 2 crimes ocorridos no Brasil, nos anos de 2011 e 2019. Estes crimes ocorreram em períodos distintos, porém foram similares em sua execução, os dois crimes foram atentados cometidos por jovens que entraram armados em suas antigas escolas e dispararam contra alunos e professores. O primeiro crime de 2011 foi um emblemático por ter sido o primeiro do gênero ocorrido no país, em que o atirador, invadiu a escola Tasso Silveira, localizada em Realengo no município do Rio de Janeiro e deixou 12 vítimas fatais, 8 delas alunos da escola e 4 funcionários. O segundo crime, quase oito anos depois, 2 jovens entraram na escola Raul Brasil no interior de São Paulo, na cidade de Suzano, e também dispararam contra alunos e funcionários, deixando 8 vítimas fatais. Os dois crimes acabaram com os atiradores tirando a própria vida.

Após esses crimes, o debate sobre a influência de “videogames violentos” voltou a ser discutido no país nos meios de comunicação, iniciou-se uma discussão de jogos eletrônicos terem sido uma das causas dos atentados. Conseqüentemente houve um aumento do interesse sobre o tema na opinião pública.

Assim, a presente pesquisa busca compreender se o aumento do interesse pode ser percebido na mídia que fez a cobertura sobre os crimes, e sobre a temática dos “jogos violentos” nos anos que se seguiram. Também investigar se o fenômeno sobre a influência de jogos em crimes violentos nos anos de 2011 e 2019, pode ser considerado um fenômeno de pânico moral. Para poder perceber o fenômeno, foi realizada uma análise de conteúdo no portal de notícias do jornal Folha de S. Paulo no período de 2011 a 2019. O recorte temporal foi feito a partir do primeiro crime ocorrido, em que as reportagens sobre a temática de Jogos eletrônicos influenciarem crimes violentos, surge novamente no país.

Para poder observar se o fenômeno pesquisado por este trabalho, pode ser identificado como pânico moral, para isso são utilizadas as cinco categorias elencadas por Goode e Ben-Yehuda (2009), para a formação de um fenômeno de pânico moral.

A monografia foi desenvolvida em 3 capítulos. O primeira apresenta o conceito de pânico moral a partir de Goode e Ben-Yehuda (2009) e de empreendedores morais de Howard Becker (2009). No segundo capítulo, apresentamos uma breve história dos jogos no Brasil e as cruzadas morais contra os jogos eletrônicos desde sua chegada no país. No terceiro capítulo, são apresentadas as notícias selecionadas no portal de notícias da Folha de São Paulo, nos anos de 2011 a 2019, também é apresentada a análise das reportagens a partir das categorias elencadas por Goode e Ben-Yehuda, para se perceber o pânico moral, afim de responder se existe no Brasil nos anos de 2011 a 2019 um episódio de pânico moral sobre jogos eletrônicos.

1. REVISANDO O CONCEITO DE PÂNICO MORAL

Um dos pioneiros a empregar o conceito de pânico moral foi Stanley Cohen com seu livro *Folk Devil and Moral Panics* de 1972, o livro de Cohen (1972) trata da inquietação provocada por alguns episódios de vandalismo feito por jovens em uma pequena cidade na Inglaterra. O termo de pânico moral lançado por Cohen como uma forma de caracterizar a reação da mídia, do público e dos agentes sociais, sobre o desvio dos jovens dos grupos Mod e Rockers que estavam em conflito nos anos de 1960 na Inglaterra (COHEN, 1972/2011). Pânico moral é a condição no qual em um episódio uma pessoa ou um grupo de pessoas são consideradas uma ameaça para a moral da sociedade, em que ameaçam os valores de um certo grupo (COHEN, 2011 p. 1).

Segundo Goode e Ben-Yehuda (2009), em 1963 Becker fez em *Outsiders* uma análise dos desviantes, no entanto, seguindo um caminho diverso Cohen não se perguntou como os desvios aconteciam e estava mais preocupado com a repercussão midiática que eles tomavam. A preocupação de Cohen era tentar entender por que o *mainstream* tinha uma reação desmedida, dramatizando o problema e a escala que esses distúrbios ou episódios tomavam (ibid. 2009).

A fim de constituir uma categoria analítica que lhe permitisse compreender o fenômeno de pânico moral, Cohen (1972/2011) observou a reação de cinco segmentos da sociedade: A imprensa; o público; agentes de controle social, ou aplicadores da lei; legisladores e políticos; e grupos de ação. A imprensa que lida com os fenômenos com atenção exagerada, a dimensão que o público dá para o acontecido, as ações sociais de controle do fenômeno, a criação de novas leis para o controle do fenômeno e grupos de ação, empreendedores morais (Becker, 2009) que, acreditam estar conservando os valores.

[...] o comportamento de alguns membros de uma sociedade é pensado por outros como algo tão problemático, o mal que eles fazem, ou que se imagina que eles fazem, é sentido como sendo tão prejudicial para a substância e tecido do corpo social que medidas sérias devem ser tomadas para controlar o comportamento, punir os infratores e reparar o dano. A ameaça que este mal representa é sentida como uma crise para essa sociedade: algo deve ser feito sobre isso, e algo deve ser feito agora; se as medidas não forem tomadas imediatamente, ou em breve, sofreremos consequências ainda mais graves. (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009, p. 35, tradução nossa).¹

¹ [...]the behavior of some of the members of a society is thought by others to be so problematic, the evil they do, or are thought to do, is felt to be so wounding to the substance and fabric of the body social that serious steps must be taken to control the behavior, punish the perpetrators, and repair the damage. The threat this evil presumably poses is felt to represent a crisis for that society: something must be done about

Em um episódio de pânico moral, um grupo se envolve ou é dito que se envolve em um comportamento inaceitável, sendo a causa de graves consequências e uma ameaça ao bem-estar “natural” daquela sociedade, deturpando os valores conservados por ela, desviantes são os alvos apontados como causadores dessa ameaça, os infratores que supostamente corrompem os valores estabelecidos (BECKER, 2009; COHEN, 2011).

O pânico moral é uma forma de significação da ameaça, bem como uma forma de recuperação da paz social e dos valores da ordem dominante que, torna ao estado a manutenção dessa ordem (MACHADO, 2004). Ou seja, o pânico moral não é constituído só das reações exageradas do fato, mas também de uma forma “necessária” para a manutenção de uma certa ordem de valores estabelecida em um dado grupo que, utiliza de um episódio específico que afronta à ordem para que se justifique a reabilitação daquele “mal” que ameaça a sociedade como a conhecem.

1.1 OS ELEMENTOS DO PÂNICO MORAL

Segundo Goode e Ben-Yehuda (2009 p. 37), o conceito de pânico moral é definido por pelo menos cinco elementos cruciais, são eles:

Preocupação²: primeiro deve haver um alto nível de preocupação sobre o comportamento de um grupo determinado, e as consequências que esse comportamento causa para um ou mais setores da sociedade. Essa preocupação deve ser composta por uma série de fatores, incluindo a presença da exposição midiática da suposta causa da ameaça. Tal preocupação deve ser sentida na opinião pública, o que faz com que o pânico moral costume gerar ansiedade generalizada.

Hostilidade: em um episódio de pânico moral é possível identificar um aumento da hostilidade sobre um certo grupo, esse grupo é entendido como uma ameaça para os valores da sociedade, esse grupo é considerado como inimigo da sociedade. Dessa forma uma divisão entre “nós” e “eles” ou o “outro”. A hostilidade é expressa através de

it, and that something must be done now; if steps are not taken immediately, or soon, we will suffer even graver consequences. (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009, p. 35)

² Traduziu-se o termo inglês “concern” por preocupação por se julgar que o sentido é próximo, embora não haja equivalência precisa em português.

estereótipos para caracterizar os desviantes (PEREIRA, 2018), sendo um dos principais elementos do pânico moral, segundo os autores³.

Consenso: o terceiro componente necessário para a identificação de um episódio de pânico moral, deve haver a presença de um consenso ou um mínimo de consenso de que a sociedade ou um segmento da sociedade considere aquela ameaça real. Tal sentimento deve ser relativamente difundido, mesmo que não seja para a parcela total da sociedade, nem mesmo sua maioria.

Desproporção: o quarto elemento do pânico moral segundo os autores é a desproporção, pois em fenômenos deste gênero a magnitude da preocupação pública é muito maior que a ameaça em si. Ou seja, mesmo que exista alguma ameaça, as proporções dessa ameaça são muito menores do que o fato, em que números apontados sobre a ameaça são muito menores do que o que a opinião pública parece compreender sobre o fato. Como discutido por Pereira (2017), em que a criminalidade juvenil teve uma desproporção nas notícias de 2013 sobre crimes grave, coloca-se em discussão a redução da maioria penal, mas em contra partida a taxa de crimes graves cometidos por internos na Febem é de apenas 0,9%, apontando uma desproporção da opinião pública para o fato.

Somente conhecendo a natureza empírica da ameaça, como apresentado por Pereira (2018), que o pesquisador pode observar essa desproporção, caso não se possa determinar essa desproporção de episódio de medo ou preocupação não se pode concluir ao certo um caso de pânico moral.

Volatilidade: o quinto elemento para se poder concluir a presença de um episódio de pânico moral, é seu aspecto mutável, em que a preocupação em torno da ameaça pode surgir e desaparecer subitamente. Alguns pânicos morais podem acontecer de forma rotineira, o que acaba resultando em organização de movimentos sociais, legislação, normas e/ou práticas de punição aos infratores, ou então desaparecem sem deixar vestígios significativos na sociedade. Mas, se tem um impacto de longo prazo ou não, o grau de hostilidade gerado durante um pânico moral tende a ser bastante limitado

³ Segundo as palavras dos autores: “[...]deve haver um nível maior de hostilidade em relação ao grupo ou categoria considerados como participando do comportamento ou causando a condição em questão. Membros desta categoria são coletivamente designados como inimigos, ou inimigos, da sociedade respeitável; seu comportamento é visto como prejudicial ou ameaçador para os valores, os interesses, possivelmente a própria existência, da sociedade, ou pelo menos um segmento considerável de essa sociedade. (GOOGE; BEN-YEHUDA, 2009 P.38, tradução nossa³)

temporalmente, o curso de um pânico moral não é tipicamente sustentável durante um longo período de tempo. (GOODE; BEN-YEHUDA 2009 p.43).

Os autores Goode e Ben-Yehuda (1994/2009), assim como o trabalho de Cohen (1972/2011) e de Becker (1967/2009), são os mais bem definidos para explicar o pânico moral de grupos de interesse, em que os motivos que impelem o pânico situam-se na esferas dos valores, da moral e da ideologia (MACHADO, 2004) e por isso serão os trabalho que este tomará como base teórica principal, para entender o possível desvio que a sociedade pode vir entender ou não sobre os jogos eletrônicos e sua relação com a violência cometida por jovens.

Observar também se a parte reativa que, será abordada adiante, dos jogadores é uma reação ao próprio episódio de pânico moral que, como cita Goode e Ben-Yehuda (2009) o pânico raramente fica sem oposição, ou se essa reação é uma preocupação da própria comunidade dos jogos eletrônicos inflamada sobre uma ameaça que não se faz observável.

2. UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA

Ao longo da história, sempre que uma nova mídia emerge, geralmente popularizando-se inicialmente entre os jovens, com ela surgem vários temores e incompreensões, geralmente originando reações de grupos conservadores e saudosistas dos velhos costumes ou simplesmente defensores de que as mídias anteriores são melhores, mais conhecidas ou tradicionais (SPRINGHALL, 1998). Não foi diferente com os jogos eletrônicos, que desde o seu surgimento foram vistos com desconfiança.

A associação entre jogos e atos violentos, faz com que nos jogos eletrônicos possa se perceber uma cruzada moral, empregada por alguns indivíduos, os empreendedores morais, levando muitas vezes a certas proibições. O empreendedor moral segundo Becker (2009) é “O protótipo do criador de regras. [...] As existentes não o satisfazem porque há algum mal que o perturba profundamente.” Os defensores das leis secas como cita Becker não estavam simplesmente impondo uma moral aos usuários de álcool, mas melhorando a vida das pessoas que faziam uso da substância.

Os videogames no Brasil não são uma novidade, eles fazem parte do cotidiano brasileiro, desde o Atari lançado em 1983 até os dias de hoje, o país vem crescendo dentro da indústria de consumo dos jogos eletrônico, atualmente o 13º maior mercado do mundo⁴ em gastos com jogos, sendo jogados em consoles⁵, aparelhos portáteis ou computadores de mesa. Como Brasil é um dos maiores mercados consumidores do mundo, isso reflete um aumento no número de jogadores e parece gerar um aumento da *preocupação* (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009) da opinião pública, concordamos com Khaled (2018) quando o autor diz que, um dos exemplos disso seria o projeto de lei 1.654/1996 desarquivado em 2011, com o objetivo de proibir a “fabricação, importação e comercialização de jogos eletrônicos e programas de computadores de conteúdo obsceno ou violento”, diferente de regulamentar os jogos por classificações etárias, já em vigor na Lei 8.069/90 Art. 74 – 80, no qual tem por pressuposto regulamentar a faixa etária para acesso à “*Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos*”⁶.

⁴ Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. Disponível em <<https://glo.bo/2R5fhlr>>. Acesso em 01/ dez 2019.

⁵ O console de videogame doméstico, é um aparelho dedicado para jogos eletrônicos, geralmente conectados a tevê. O conceito de um console foi concebido pelo engenheiro eletrônico Ralph Baer em 1967. Com seu primeiro modelo produzido pela Magnavox em 1971. (WARDYGA, 2019)

⁶ Lei 8.069/90: Capítulo II; Da Prevenção Especial, Seção I: Da informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos.

A previsão legal da proibição de jogos eletrônicos não é um fenômeno restrito ao Brasil, outros países já tomaram medidas parecidas desde o início da popularização dos jogos eletrônicos, como no caso do *Death Race 98* (1976) (figura 7) que apesar de não ter sido proibido nos Estados Unidos, causou inflamação na mídia (KOCUREK, 2012), o jogo da *Exidy*, jogado em um arcade⁷ lançado em 1976, no início da expansão dos videogames, tinha como objetivo atropelar *gremilins* para marcar pontuação, enquanto as criaturas fugiam do carro e gritavam ao serem atropeladas.⁸ O jogo foi baseado em um filme de sucesso da época, *Corrida Mortal 2000* (1973), que apesar de não ter sido licenciado o jogo se baseia na ideia do filme (Khaled, 2018).

Figura 1 - *Death Race 98* desenvolvido e realizado pela *Exidy* 1976, ao lado a máquina de arcade do jogo.



Fonte: Game Maker Games. Disponível em <<https://bit.ly/2IpLVK6>>. Acesso em: 10 abr. 2019

O filme foi muito mal recebido pela crítica da época, mas seu conteúdo violento não deixou de torná-lo um sucesso de bilheteria. Com o jogo não foi diferente, *Death Race 98* (1976) alcançou um grande impacto nos fliperamas da época (KHALED, 2018; KOCUREK, 2012), contudo a resposta da parte da imprensa sobre o jogo foi muito diferente, criticando sua violência, em que “por apenas 25 centavos você podia fingir que estava atropelando pedestres com um carro” (WENDY, 1976; apud KHALED, 2018), essa conexão, entre os gráficos *pixelados* e a violência se tornou o primeiro pânico moral significativo dos videogames (KOCUREK, 2012).

⁷ Arcade é uma máquina de entretenimento que opera usualmente através de moedas, normalmente com jogos analógicos ou eletrônicos, como pinball ou *Death Race 98* de 1976 (figura7)

⁸ *Death Race* (Exidy, 1976). Disponível em <https://bit.ly/2R8EAD2> > acesso em 29 nov. 2019.

Os empreendedores morais (BECKER, 2009) aparecem aqui, para impedir que crianças e jovens tenham acesso a esse tipo de jogos nos fliperamas na década de 70. Mesmo que os produtores do jogo, afirmando que os pedestres do jogo não eram pessoas segundo as instruções do jogo⁹, ainda assim isso não diminuiu o impacto negativo do jogo, já que era marcado pela violência, em que o jogador mata o maior número de *gremlins* (KOCUREK, idem). Curiosamente, se nos anos 70 a preocupação girava em torno do poder imaginativo de entender os pixels como pessoas reais, atualmente o realismo gráfico dos novos jogos, seriam a suposta causa direta da influência que o videogame motivaria a violência e agressividade dos jovens.

Duas décadas depois, um caso notório ganhou espaço na mídia que relacionavam os jogos eletrônicos e violência de jovens e adolescentes. O caso de Columbine¹⁰ nos Estados Unidos da América (EUA) em 20 de abril de 1999, no qual dois jovens adolescentes foram responsáveis por um atentado na Columbine High School.

Um dos elementos que supostamente teria influenciado os dois jovens, era o fato deles terem o hábito de jogar Doom II: Hell on Earth (figura 8) de 1994 e Quake (figura 9) de 1996 dois jogos de tiro em primeira pessoa Quake e Doom II apresentam classificação etária *mature*, que nos EUA é restrita a maiores de 17 anos.

Como foi apresentado, houve vezes em que parte da mídia tradicional teve uma posição contrária a jogos eletrônicos, como no jogo Death Race 98 (1976) já apresentado, mas a tragédia de Columbine consolidou o pânico moral em torno dos videogames (Khaled, 2018), ainda como coloca o autor (2018), não se tratava simplesmente da criminalização dos jogos, mas a argumentação que praticamente afirmava a relação de causa e efeito entre jogos e violência.

⁹ Yeah, they're gremlins. That's the ticket, disponível em <<https://bit.ly/2svJWxP>>. Acesso em 25 nov. 2019.

¹⁰ Columbine: o massacre que apresentou o Bullying ao mundo. Disponível em <https://bit.ly/2A8K5tK>; Acesso em: 17 nov 2018.

Figura 2 - Doom II: Hell on Earth, lançado em 1994 desenvolvido pela *id Software*.



fonte: Classic Reloaded: Game and Software Preservation¹¹

Figura 3 – Quake, jun. 1996, jogo de tiro em primeira pessoa, desenvolvido pela *id. Software*.



Fonte: Quake 1, imagem retirada do vídeo do jogo. Disponível em: <https://bit.ly/2Om2tVT>. Acesso em: 05 jan. 2019.

Apesar do assassinato em massa de Columbine ter ocorrido há 20 anos, a associação entre jogos eletrônicos e violência não desapareceu por completo nos EUA, em um encontro para discutir a violência nas escolas norte-americanas em fevereiro de 2018, Donald Trump o atual presidente da república americana, faz a relação direta entre

¹¹ Imagem do jogo Doom II. Disponível em <https://bit.ly/2s515xF> acesso em: 10 abr 2019.

jogos e violência, retratado pela reportagem de Lucas Carvalho no portal de notícias Olhar Digital¹².

Nós precisamos fazer alguma coisa quanto ao que eles (jovens) estão vendo e como eles estão vendo. E também os videogames", disse Trump. "Quer dizer, mais e mais pessoas dizem isso, o nível da violência nos videogames está fazendo a cabeça dos jovens. E você dá mais um passo, e são os filmes. Você vê esses filmes, e eles são tão violentos. (CARVALHO, 2018).

O intuito desse estudo não é apresentar os fenômenos ocorridos nos EUA, mas o discurso do presidente da república americana, demonstra como a relação entre jogos e violência continua sendo debatida, mesmo como veremos, existirem vários estudos que se opõem a esse pensamento, que reduzem complexidade do fenômeno e dos massacres.

2.1 O VIDEOGAME NO BRASIL.

O Brasil em 2018 é o 3º maior mercado em jogadores de jogos eletrônicos do mundo com cerca de 60 milhões¹³, apesar disso a história dos jogos eletrônicos no Brasil aconteceu de forma tardia devido à Lei nº 7.232 de 1984 que, visava estimular o desenvolvimento da indústria nacional de informática fechando o país a consoles importados até 1992.

A legislação também afetou os videogames no país, tendo na época o *Telejogo Philco Ford I* lançado em 1977, sendo o primeiro console lançado genuinamente no Brasil, segundo a História do videogame no Brasil (2014), reportagem feita pela Playtv. A restrição dos importados gerou nos anos 80 o contrabando de consoles e a produção dos “clones”¹⁴, como relatado por Pablo Miyazawa “a idéia da clonagem continuou então, o primeiro Nintendo que surgiu no Brasil no mercado oficialmente era o *Phantom System* que, nada mais era do que um clone do Nintendo 8 Bits lançado pela Gradiente no Brasil [...]” segundo o documentário, História do Videogame no Brasil (2014).

Os clones facilitaram a aquisição de jogos no país e permitiram um crescimento do mercado brasileiro de jogos nos anos 1980 mesmo que baseado na pirataria ou em

¹² Reportagem completa sobre declarações de Donald Trump ao discutir violência nas escolas norte-americanas. Disponível em: <<https://bit.ly/2Fm4USe>> acesso em: 20 abr. 2019.

¹³ Brasil possui 3º maior mercado de jogadores, diz organizador da BGS Disponível em: <<https://bit.ly/2NBc7UV>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

¹⁴ Consoles montados no Brasil com peças importadas, clones dos consoles estrangeiros, como: *Dactari* 1980 clone do *Atari 2600*, *Top Game* clone do *Nintendo Entertainment System* lançado pela CCE. Assim como tantos outros consoles lançados na época por empresas brasileiras.

acrobacias legais. Por exemplo, os jogos da Atari eram replicados e registrados como brasileiros nos anos 1980, uma das formas de burlar as leis de importação, mesmo antes da Política Nacional de Informática (1984) que tinha por objetivo a capacitação nacional nas atividades de informática, em proveito do desenvolvimento social, cultural, político, tecnológico e econômico da sociedade brasileira¹⁵

O lançamento do Atari 2600 em 1979 permitiu aos usuários domésticos ter em sua casa os jogos que faziam sucesso nos arcades da época, como Space Invaders e Pac-Man, o que foi acompanhado por um momento de euforia que perdurou até 1982. Ao fim do ano havia um clima de desconfiança entre usuários e empresas, os novos títulos não eram melhores do que os dos anos anteriores e as empresas pareciam estar se deixando levar pelo oportunismo, lançando produtos de má qualidade, chegando a seu extremo no caso do E.T. da Atari¹⁶, considerado o pior jogo da plataforma e apontada como um dos responsáveis pelo fracasso Atari (ATARI, 2014; VIDEO GAME, 2014; 1983, 2017).

Porém surgimento tardio do videogame do Brasil fez com que a crise de 1983 não afetasse o país, sendo que para a população brasileira os videogames ainda eram novidades com o aparecimento dos primeiros aparelhos licenciados oficialmente só em 1983, o Atari produzido no país a partir da parceria entre a Atari e a Polyvox, o Odyssey lançado pela Philips Brasil. O mercado brasileiro de jogos eletrônicos estava se iniciando em 1983, e isso fez com que o país tenha sido uma das principais apostas das empresas estrangeiras em meio de uma crise. “[...] A gente sabia, é claro que existia um mercado negro um mercado pirata muito forte por causa das taxas de importação da América do Sul...”, Nolan Bushnell co-fundador da Atari, segundo o documentário 1983 – O ano do Videogame no Brasil (2017).

Apesar do sucesso do Atari, a clonagem e a falta de licenciamento de jogos, fez com que o console passasse por problemas, o fracasso de E.T e de outros jogos, que eram lançados com má qualidade, deu fim a 2ª geração de consoles. A terceira geração dos consoles é marcada pelo início da Nintendo e da Sega, duas empresas que disputavam o

¹⁵ BRASIL. Congresso. Senado. Lei nº 7232, de 29 de outubro de 1984. Brasília, DF, Disponível em: <<https://bit.ly/34GuHQP>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

¹⁶ O jogo foi licenciado para o console pelo valor de US\$ 21 milhões, o que tornaria necessário vender 4 milhões de cartuchos apenas para recuperar esse valor. As negociações para o jogo terminaram em julho. A ideia era lançar o game até o Natal daquele mesmo ano para aproveitar a temporada e conseguir recuperar o dinheiro investido. A equipe teve apenas cinco semanas para desenvolver um jogo completo entre design, música, gráficos e testes. O resultado do processo acelerado de produção, foi lançar o jogo sem que tivesse devidamente terminado, com problemas no seu funcionamento, E.T. - O Extraterrestre foi fracasso de vendas diante do esperado pela Atari, teve milhões de cópias enterradas no deserto e ganhou a alcunha de pior jogo da história. O jogo ficou conhecido como um dos responsáveis da crise que levaria o fim da primeira era dos consoles (THIBES, 2014). Disponível em <https://bit.ly/2spxb8h> acesso 26 nov. 2019.

mercado de jogos nos anos 80 e 90¹⁷. No Brasil, apesar de a Atari, não ter passado por uma crise como nos EUA, a chegada da nova geração muda o cenário brasileiro, com a Tectoy em 1989 com o licenciamento para fabricar o Genesis, conhecido como Mega Drive da Sega, um dos consoles que revolucionaram a indústria dos videogames, junto com o Super Nintendo, os consoles de 16 bits, os jogos do console produzido pela Tectoy, tinham mais cores e histórias mais complexas. Transformando a Tectoy em uma das maiores empresas do país na década de 90.¹⁸

No início dos anos 2000, os gráficos bidimensionais foram deixados de lado e substituídos por novos consoles de 128 bits, o surgimento de uma nova geração reflexo do DVD (*Digital Versatile Disc*), dando origem ao Dreamcast (2001) lançado no Brasil pela Tectoy e o Playstation 2 (2001) lançado no país pela Sony, e também com os computadores de mesa mais acessíveis.

Videogames crescem no Brasil, hoje o videogame faz parte da vida de grande parte da população, uma pesquisa realizada pela Game Brasil no início de 2019 aponta que 66% de brasileiros joga jogos eletrônicos¹⁹. Hoje o mercado brasileiro de videogame é um dos mais influentes do mundo, em que o videogame se tornou um produto de entretenimento para além do console em casa, serviços de streaming de videogames hoje, contém um grande público que acompanha outros jogadores jogando. Como no canal da Twitch.tv ²⁰ Gaules que, em sua transmissão teve 150 mil espectadores simultâneos em 2019, enquanto narrava uma partida de um jogo, Counter-Strike Go (2012).

2.2.1 Proibições e controle de jogos eletrônicos no Brasil.

Neste subcapítulo será apresentado os videogames que, nas últimas décadas, desde o surgimento dessa mídia no país já foram proibidos 10 títulos²¹, por diversos motivos. O quadro abaixo, apresenta os jogos proibidos no Brasil até então, suas datas de lançamento e proibição e as justificativas encontradas para suas proibições durante os anos.

¹⁷ A Terceira Geração De Consoles – Tudo Sobre. Disponível em: <<https://bit.ly/2rP29WL>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

¹⁸ A história da Tectoy e de seus videogames no Brasil. Disponível em: <<https://bit.ly/2ODzexQ>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

¹⁹ Mais da metade dos brasileiros joga games eletrônicos. Disponível em <https://bit.ly/2rpDbx5> acesso em 24 nov. 2019.

²⁰ Plataforma de transmissão de vídeo ao vivo, criada em junho de 2011, atualmente propriedade da Amazon.

²¹ Perseguição: 10 jogos que já foram banidos no Brasil, The Enemy, 2019. Disponível em <https://bit.ly/2OHB3Jb> acesso em 24 nov. 2019.

Quadro 1 – Jogos proibidos no Brasil.

Título proibido	Ano de lançamento	Ano de proibição	Plataforma	Razão da proibição
Moral Kombat	1992	1999	Arcade.	Venda banida por incitação à violência, após o massacre do atentado no Shopping Morumbi
Doom	1993	1999	Computador.	“Conteúdo com incitação à violência e ofensa aos costumes.” ²²
Duke Nukem 3D	1996	1999	Computador, Console.	“incitação à violência e considerado ofensivo aos valores defendidos pelo ECA” ²³
Carmageddon	1997	1997	Computador e Console.	“incitação à violência no trânsito, propaganda abusiva que induz à violência e produto que oferece riscos à segurança e à saúde”
Blood	1997	1997	Computador.	“justificativa dada para a proibição, o game possuía uma quantidade exagerada de sangue e violência” ⁴³
EverQuest	1999	2008	Computador.	“impróprio para o consumo, na medida em que é nocivo à saúde dos consumidores”
Requiem: Avenging Angel	1999	1999	Computador.	“Impacto de Alta Violência” ²⁴
Counter-Strike	2000	2007	Computador.	“incitação à violência comprometimento da estrutura psicológica e da formação mental e considerado impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores”
Postal 2	2003	2003	Computador	Proibido pelo ministério da Justiça por incitação à violência e conteúdo violento. ²⁵
Bully	2006	2008	Computador e Console.	“retrata situações ditadas pela violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público geral”.
Grand Theft Auto: Liberty City	2008	2009	Computador e Console.	“Uso indevido de propriedade intelectual, música Bota o Dedinho pro Alto do MC Miltinho”

Fonte: elaboração nossa, com base nas pesquisas feitas em diversos portais de notícias The Enemy. disponível em <https://bit.ly/2OHB3Jb>, acesso em 24 nov. 2019

²² Jogos proibidos no Brasil: conheça os títulos mais polêmicos!. Gamesmax, 2019. Disponível em <https://bit.ly/34mEdse> acesso em 24 nov 2019.

²³ Sangue, violência e bits: uma história dos jogos proibidos no Brasil. Uol, 2013. Disponível em <https://bit.ly/2KWTNmW> acesso em 25 nov 2019.

²⁴ Os Jogos Proibidos. Vice, 2018. Disponível em <https://bit.ly/33iR39Q> acesso em 24 nov 2019.

²⁵ 6 Jogos PROIBIDOS no BRASIL! Pipocando Games, 2018, 12:51. Disponível em <https://bit.ly/2Dj8qMU> acesso 24 nov. 2019.

Exploraremos aqui, alguns destes títulos proibidos no país e os motivos de suas proibições como, Carmageddon (1997), Doom II (1993), Grand Theft Auto 4 (2009), Counter Strike (1999), Bully (2006) e Everquest (1999), suas proibições estão vinculadas ao conteúdo violento ou impróprio para seus consumidores²⁶. Antes de entrarmos nos episódios de pânico moral no país, apresentaremos alguns dos jogos já proibidos no Brasil nas últimas duas décadas.

Os jogos apresentados nessa lista foram por serem considerados excessivamente violentos, exceto Everquest (1999) e Grand Theft Auto 4 (2009).

Everquest (figura 10), um MMORPG (Massive Multiplayer Online role playing game²⁷) desenvolvido pela Sony Online em 16 de março de 1999. Por ser online, o jogo possibilita interação com outros usuários através da criação de um personagem tridimensional, um avatar (LEITÃO; ALMEIDA; SANTOS, 2015), o objetivo do jogo é evoluir o nível de seu personagem, completando missões e enfrentando criaturas. O jogo se baseia em executar estas missões e tomar decisões no decorrer do tempo online enquanto interage com outros jogadores.

O motivo da proibição pela justiça brasileira foi, segundo o comunicado da Superintendência de proteção ao consumo o jogo, *“leva o jogador ao total desvirtuamento e conflitos psicológicos ‘pesados’; pois as tarefas que este recebe, podem ser boas ou más”*²⁸. A proibição pelas decisões referente aos valores morais do que o jogador poderia a vir tomar, essa peculiar decisão judicial, parece demonstrar desconhecimento do objeto tratado, já que apesar do jogo possibilitar decisões descritas como *más* é difícil descrever o que poderiam ser essas decisões erradas (*más*) no mundo fantástico de Everquest, e a deliberação pela proibição ocorre em 2008, muito após do lançamento do jogo de 1999, momento em que ele contava com poucos jogadores, dado que a maioria dos antigos jogadores já estava jogando Everquest II, lançado em 2004.

²⁶ Lista reúne sete jogos polêmicos que foram proibidos no Brasil. Disponível em <<https://glo.bo/2PkoIjm>> acesso em 20/04/2019.

²⁷ MMORPG é um jogo de interpretação de personagens online e em massa para múltiplos jogadores (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, representado comumente pela sigla MMORPG) em 3D

²⁸ Disponível em <https://bit.ly/2UJNsID> acesso em 20/04/2019

Figura 4 - Everquest desenvolvido por Daybreak Game Company, lançado em 1999.



fonte: EverQuest foi considerado "impróprio para o consumo" (Foto: Reprodução/Felipe Vinha) disponível em <https://glo.bo/2Pkoljm> acesso 20/04/2019

Quanto a Grand Theft Auto 4 (2009) (figura 6), apesar do seu conteúdo violento que, se assemelha ou até extrapola os outros jogos apresentados neste capítulo, o motivo de sua proibição foi por direitos autorais de uma música que aparece em uma das boates dentro do jogo na DLC²⁹ (*downloadable content*), *Episodes From Liberty City*.

Figura 6 – Grand Theft Auto 4 *Episodes From Liberty City* (2009) desenvolvido pela Rockstar Games



Fonte: Techtudo, Curta a balada sem sair de casa! GTA Online ganha nova DLC de boate. Disponível em: <<https://bit.ly/36gHz0n>>. Acesso em: 06 dez. 2019.

²⁹ *Downloadable content* (conteúdo baixável), são do que arquivos extras, que os usuários podem baixar, gratuitamente ou pago, para complementar seus jogos.

Em Carmageddon, lançado em 1997, (figura 11), há o retorno da velha polêmica de Death Race 98 (1976), tratava-se de um jogo de corrida em que era possível vencer sendo mais rápido que os demais, sendo o único carro não destruído na corrida ou matando todos os pedestres presentes no cenário. o jogo também tem referências do filme Corrida Mortal 2000 (1975), diferente de Death Race 98 os gráficos de Carmageddon eram mais refinados e os pedestres eram pessoas que tinham seus “órgãos internos expostos” como cita a descrição do Carmageddon 2³⁰. O jogo foi proibido no Brasil em 1997, uma semana após seu lançamento, por incitação à violência no trânsito, propaganda abusiva que induz à violência o jogo também foi proibido em outros países, mas foi relançado em alguns países, em que as imagens das pessoas foram substituídas por robôs ou zumbis³¹. Atualmente o jogo original se encontra disponível para compra no serviço streaming de jogos *Steam*³².

Figura 5 - Carmageddon:TDR (2000), desenvolvido por Torus Games.



Fonte: Zardo Games. Disponível em <https://bit.ly/2XIZ4CA> acesso em 25/04/2019

³⁰ Carmageddon 2: Carpoolcypse Now; Disponível em <https://bit.ly/2vnlWvb> acesso em 24 abr 2019.

³¹ Disponível em <https://bit.ly/2OpeHwU> acesso 27 nov. 2019.

³² *Steam* é um software de gestão de direitos digitais criado pela Valve Corporation ou Valve L.L.C., de venda e distribuição de plataformas digitais como jogos e aplicativos de programação. disponível em <https://bit.ly/2sgvpWG> acesso 27 nov. 2019.

Doom (1993), Counter-Strike (1999) (figura 7) e Bully (2006), foram proibidos no país por sua incitação à violência. Segundo o Ministério Público do Rio Grande do Sul "Bully retratava situações ditadas pela violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral"³³, diferente dos outros dois, não é um jogo de tiro em primeira pessoa. Bully (2006) um jogo da *Rockstar games*, baseia-se simplificadaamente na vida escolar, em que o personagem principal é um *bully*, um garoto “valentão”, que caça dos outros alunos, essa é a premissa básica do jogo, contudo o jogo é mais complexo, o jogo apresenta o personagem principal quase como um justiceiro dos mais “fracos”, em que o jogador por ter inúmeras escolhas no mundo aberto de Bully (2006), algo recorrente nos jogos da desenvolvedora Rockstar Games. Mas apesar de o *bullying* ser um tema problemático na atualidade o jogo foi relançado recentemente pela plataforma da Sony em 2016.

Figura 7 – Counter-Strike (1999) desenvolvido pela Valve.



Fonte: Counter-Strike (PC) (1999), Videogames. Disponível em: <<https://bit.ly/369VOEk>>. Acesso em: 06 dez. 2019.

A proibição de Bully (figura 8) foi causada por seu conteúdo violento, no qual o jogo é focado no bullying que a personagem principal passa e que causa a outros alunos. O conteúdo do jogo gerou preocupação (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009), por poder causar influência na formação de crianças e adolescentes e ao público geral, segundo o

³³ 'Bully' é relançado no Brasil para PS4 e PC após proibição em 2008; disponível em <https://glo.bo/2IUYixX> acesso, 25 abr 2019.

ministério público do Rio Grande do Sul. O próprio ataque de Columbine teve como uma das possíveis motivações, o bullying que, os jovens que realizaram o ataque, alegavam sofrer de outros colegas (MARRAN, 2017)³⁴.

Figura 8 - Bully (2006) desenvolvido pela Rockstar.



Fonte: Gamewatcher. Disponível em: <<https://bit.ly/2s38Vsk>>. Acesso em: 06 dez. 2019

Conforme os casos anteriormente relatados, há um histórico de proibições de jogos eletrônicos por conteúdo considerado violento ou inapropriado no Brasil. Sejam eles por incitação à violência e ao combate ou pela livre escolha que o jogador tem em optar pelo lado “bom ou mau”, a violência percorre o discurso da proibição destes jogos, como podemos ver a relação entre violência e jogos eletrônicos é um tema de discussão no país desde os anos 90. O ativismo judicial resultou na medida classificatória que ainda é utilizada nos jogos em que,

A irracionalidade da proibição é impressionante: não havia nenhum critério lógico que determinasse por que a lista era formada por esses jogos e não por outros. Se o quesito violência era determinante, com certeza muitos ficaram de fora, o que demonstra a arbitrariedade da escolha, feita sem nenhuma espécie de levantamento dos jogos que supostamente teriam efeitos criminosos sobre a conduta dos usuários, ou que poderiam prejudicar seu desenvolvimento e saúde. Reações espasmódicas e irracionais são típicas de quem sucumbe a pânico morais. E o nosso histórico de desrespeito pela liberdade de expressão com certeza contribuiu para que medidas muito duras fossem tomadas em um ambiente de pânico verdadeiramente generalizado. (KHALED, 2018)







A classificação etária de jogos eletrônicos está vigente no país desde 2002 a partir da lei nº 8.069/1990, atualmente modificada pela portaria MJ nº 1.189/2018, que reúne todas as instruções atuais sobre a Classificação indicativa. Segundo a lei agora os;

³⁴ MARRAN, Phellipe Böy. **Columbine**: o massacre que apresentou o Bullying ao mundo. 2017. Disponível em: <<https://bit.ly/2A8K5tK>>. Acesso em: 26 abr. 2019.

jogo eletrônico ou aplicativo: obra audiovisual que permite ao usuário interagir com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, seja pré-instalado no aparelho, vendido ou distribuído gratuitamente no Brasil, por meio de download, streaming ou mídia física. (BRASIL, 1990/2018)

Com a lei os jogos são divididos em 6 diferentes categorias, como pode ser visto no quadro 2 que, mostra a atual classificação indicativa e suas características para cada faixa etária.

Quadro 2 -Classificação indicativa.

Símbolo	Classificação indicativa	Característica
	Livre para todos os públicos.	Violência Fantásiosa, mortes sem violência, nudez não erótica.
	Não recomendado para menores de 10 anos.	Presença de armas com violência, linguagem depreciativa, ato criminoso sem violência, conteúdo educativos sobre sexo
	Não recomendado para menores de 12 anos.	Ato violento, lesão corporal, descrição de violência, sofrimento da vítima, nudez velada, intenção sexual
	Não recomendado para menores de 14 anos.	Morte intencional, preconceito, nudez, erotização, relação sexual, prostituição.
	Não recomendado para menores de 16 anos.	Violência gratuita, tortura, exploração sexual, relação sexual intensa.
	Não recomendado para menores de 18 anos.	Violência de forte impacto, apologia à violência, crimes de ódio, sexo explícito, situações sexuais de forte impacto.

Fonte: levantamento do autor, a partir da 3ª edição Classificação Indicativa Guia Prático, Secretaria de Segurança Nacional. Disponível em: <<https://bit.ly/2OLd3WV>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

Desde 2001 se adotou no Brasil o sistema de classificação de jogos eletrônicos, na primeira versão a classificação era dividida em: livre; inadequado para menores de 12 anos; inadequado para menores de 14 anos e inadequado para menores de 18 anos (VERONESE; SILVA, 2011), modificada pela portaria atual de 2018, como pode ser visto no quadro 2.

Sendo assim, como pode ser visto nesse capítulo, os jogos eletrônicos violentos, são considerados um problema e preocupam o país desde década de 90³⁵, em que começaram as primeiras proibições de alguns títulos específicos, não se pode determinar um critério para a proibição destes títulos e não outros como cita Khaled (2018). Mas pode se observar que há desde 2001, a classificação indicativa para que jogos que retratam algum tipo de violência, sejam proibidos para certas faixas etárias, conforme o conteúdo da obra, assim como qualquer outro conteúdo audiovisual de entretenimento.

³⁵ O primeiro jogo proibido no Brasil, data dessa época, sendo assim este trabalho entende que a partir dos anos 90 houve um maior nível de preocupação (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009), sobre o assunto

3. REPORTAGENS SOBRE VIOLÊNCIA E JOGOS

Neste capítulo serão apresentadas as notícias sobre jogos eletrônicos violentos no Brasil no período de 2011 a 2019, noticiadas pelo portal da Folha de São Paulo que compõem o corpus da pesquisa e também de outros portais para melhor contextualizar os acontecimentos associativos, sobre videogames que retratam a violência e crimes. Apresentar os principais casos vinculados a jogos eletrônicos que retratam a violência, e como esses supostamente influenciaram crimes violentos nos anos de 2011 e 2019. Também analisar as notícias da Folha de São Paulo a partir dos elementos elencados por Goode e Ben-Yehuda (2009), para perceber a existência do pânico moral sobre a temática proposta neste trabalho.

3.1 O ATIRADOR DE REALENGO JOGAVA GAMES VIOLENTOS: QUANDO OS JOGOS PUXAM O GATILHO.

Em 2011 no estado do Rio de Janeiro, ocorreu um atentado em que Wellington Menezes de Oliveira de 23 anos invadiu a escola em que havia estudado, escola municipal do bairro de Realengo na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro e disparou múltiplos tiros contra uma turma, deixando 12 vítimas³⁶. O atentado em escolas que mais marcou o país e provavelmente o maior caso de pânico em torno de jogos eletrônicos até então, que será explorado mais a fundo, mesmo não sendo o primeiro como aponta Khaled Junior (2018) ao discutir o caso de Mateus Costa Moreira no Shopping Morumbi de 1999.

O massacre de Realengo é um marco importante quando se trata do medo e da correlação entre jogos e violência, por este motivo este trabalho vai explorar brevemente o acontecido e as repercussões que houve na época. A partir do massacre, analisaremos o episódio de “pânico moral” e talvez a permanência do mesmo até a atualidade, com a discussão após o atentado na Escola Estadual Professor Raul Brasil na cidade de Suzano em março de 2019, em que a discussão sobre jogos e violência aparece novamente na mídia, e conseqüentemente um novo episódio de pânico moral.

³⁶ Escola do Realengo ainda luta para superar tragédia de 6 anos atrás no RJ. disponível em <<https://bit.ly/2UNwLVF>> acesso em 26 nov. 2018.

Em reportagens sobre a tragédia como: “*O Atirador de Realengo também jogava games violentos*”³⁷ Domingo Espetacular³⁸, exibida em: 24 de abril de 2011 ou *O Massacre de Realengo*³⁹ Repórter Record Investigação, exibida em: 06 de abril de 2015, afirmam a influência de jogos como *Grand Theft Auto San Andreas* (2009) e *Counter-Strike* (1999) ao atentado cometido pelo Wellington Menezes de Costa de abril de 2011. Após o massacre, o medo sobre os jogos eletrônicos começa a causar um aumento da preocupação, ganhando espaço sobre o assunto na mídia que, apresenta (nas duas reportagens citadas) desproporcionalmente a influência dos jogos em atos “reais”. Assim começa se construir um episódio de um pânico moral, tratando do tema com um aumento da preocupação e uma desproporção do assunto (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009).

Wellington aparentemente era obcecado por ataques terroristas, referindo-se como membro de um grupo⁴⁰, hipótese que foi descartada pela polícia posteriormente. A passagem de Wellington pelo colégio onde ocorreu o massacre foi marcada por *bullying* relatado por vídeos encontradas pela polícia que, seria uma das tantas causas que fizessem que o atirador invadir a escola. A polícia concluiu que o jovem possuía uma perturbação da saúde mental, sofreu um surto psicótico que resultou em um massacre⁴¹. A despeito da conclusão da polícia de que o crime resultou de uma perturbação da saúde mental de Wellington, boa parte da imprensa construiu uma narrativa na qual o jovem, que até o seu surto trabalhava regularmente e não era considerado anormal por ninguém, teria sido estimulado ao crime por mimetizar as ações em jogos de tiro que ele costumava jogar em seu tempo livre.⁴²

No início da reportagem do Domingo Espetacular (2011), duas semanas após o massacre, os apresentadores dizem: “O perigo dos videogames que abusam da violência, muitos deles são proibidos, mas chegam as crianças e jovens brasileiros mesmo assim. - *Você vai ver agora, como esses jogos podem estimular comportamentos agressivos.*” As

³⁷ Domingo Espetacular 24/04 REPORTAGEM - Atirador de Realengo jogava games violentos. disponível em <<https://bit.ly/2ZKtupC>>, acesso em 29 abr. 2019.

³⁸ Entendemos nesta pesquisa que o programa de notícias Domingo Espetacular tem uma abordagem mais midiática especulativa em suas reportagens, mas aparece aqui para demonstrar como a discussão sobre jogos e violência, fez parte de vários meios de comunicação de massa, podendo assim inflar “preocupação” a opinião pública, que é característica de um fenômeno de pânico moral. E observar a luta dos empreendedores morais sobre o tema.

³⁹ Repórter Record Investigação: O Massacre de Realengo. Disponível em: <https://bit.ly/35U5Glu> acesso em: 24 ago. 2019.

⁴⁰ Como aparece na matéria do Reporter Record Investigação. O Massacre de Realengo (2011)

⁴¹ Delegado da Divisão de Homicídios conclui que atirador agiu sozinho. disponível em <<http://glo.bo/gNTT8V>> acesso em 29 abr. 2019.

⁴² Realengo: conheça em detalhes quem era e como vivia Wellington Menezes de Oliveira. disponível em <<https://glo.bo/2vv2c8I>>, acesso em 29 abr. 2019.

imagens do programa, mostram jogos como *Counter-Strike* (2004), *Hitman* (2006) e *Duke Nukem 3D* (1996)⁴³, intercalando entre cenas do atentado da escola de Realengo, transcendendo o círculo mágico (HUIZINGA, 2000 p.11; LIN; TSUN, 2007, p. 4), retirando os jogos da barreira imersiva com espaço controlado e regras próprias e os jogando dentro da “realidade”, desta maneira a reportagem procura afirmar que jogos violentos estimulam comportamentos agressivos (KHALED, 2018). A reportagem apresenta que, um número maior de indivíduos está envolvido no comportamento em questão, como se todos jogadores de videogame pudesse ser estimulado, e a ameaça, que se diz ser causado pelo comportamento é muito maior (GOODE; BEN-YEHUDA, 2018, p. 41 trad. nossa), a ameaça relatada na reportagem são os jogos eletrônicos ao considerar os jogos como uma causa direta de atos violentos,

O grau de preocupação pública sobre o comportamento em si, é maior que o problema que ele afirma, ou a condição que ele cria, é bem maior do que é realidade, comparados com suas ações. Em suma, o termo pânico moral transmite a implicação de que a preocupação pública excede o que é apropriado se a preocupação fosse diretamente proporcional ao dano objetivo. (GOODE; BEN-YEHUDA, 2018 p.42 trad, nossa⁴⁴)

Desta forma, o massacre de Realengo toma, para além de sua violência em si, cria outro sentido na narrativa construída por parte da mídia, reavivando o pânico moral em torno dos jogos eletrônicos violentos que levariam a atos violentos por imitação. Wellington é representado como um *folk devil*, no sentido empregado por Stanley Cohen (1972/2011), membro exemplar de uma conduta desviante e perigosa que deve ser evitada. Desta forma, a história contada por boa parte da mídia acaba afastando os outros problemas e as causas que foram relatadas pela polícia, conduzindo os jogos como efeito causal, suprimindo a conclusão policial.

A proporção do possível efeito dos jogos na vida do jogador é extrapolada na reportagem, com o auxílio das imagens dos jogos em momentos violentos e auxílio especializado, a especialista na reportagem do Domingo Espetacular do dia 24 de abril de 2011, diz segundo o narrador “não ter dúvidas, os jogos violentos alteram o

⁴³ Dukem Nuke 3D de 1996, aparece na reportagem de forma anacrônica, já que o jogo, diferente do que a reportagem aponta, não é um dos jogos realistas e atuais que Wellington jogava. O jogo apesar de ser um jogo de tiro em primeira pessoa, foge da realidade ao colocar seu protagonista que, combate uma invasão alienígena no planeta terra.

⁴⁴ The degree of public concern over the behavior itself, the problem it poses, or the condition it creates is far greater than is true for comparable, even more damaging, actions. In short, the term moral panic conveys the implication that public concern is in excess of what is appropriate if concern were directly proportional to objective harm (GOODE; BEN-YEHUDA, 2018 p.42)

comportamento dos adolescente”, a psicanalista diz que os jogadores “tendem desenvolver déficit de atenção e ser mais agressivos com os colegas e com os professores”.

O vício em videogame na reportagem aparece como o problema central, tornando os jogos que retratam conteúdos violentos a parte mais pesada da *droga*, neste trabalho não duvidamos da existência da dependência em videogame, é importante entender que a mídia cria um rótulo ao jogadores de videogame que, em certo ponto infringem a regra social, *outsiders* (BECKER, 2009) que, tornam-se violentos com suas famílias e amigos. Ao rotular tanto Welling Menezes, Mateus da Costa como “jogadores de videogame”, parece deixar clara a mensagem de que, se seu filho jogar videogame em algum momento “ele pode vir se tornar assim”. A ameaça apresentada na reportagem, jogar jogos violentos torna qualquer um violento, não é concreta, como aponta a pesquisa de Przybylski e Weinstein (2018, p. 14), o envolvimento com jogos violentos, em geral, não está associada à agressividade dos adolescentes. Na reportagem, ao contrário do que diz a pesquisa, existe uma associação direta entre jogar jogos eletrônicos com conteúdo violento e tornar-se mais agressivo, resultando uma certa *desproporção* com a realidade do fato.

Realengo foi o primeiro momento em que o medo sobre jogos eletrônicos que retratam a violência, atingiu um alto grau de *preocupação* no período estudado, em que houve um empreendimento moral por parte da mídia para apontar que jogos eletrônicos desvirtuam jovens e crianças. No qual o atirador foi impulsionado por tais jogos, uma vítima que mimetiza as cenas violentas dos jogos e ataca a escola no interior do Rio de Janeiro. Após Realengo outro massacre em escola chamou a atenção da mídia. O massacre da escola Raul Brasil em Suzano no ano de 2019, que reabre a discussão sobre a influência dos jogos eletrônicos em atos violentos.

3.1.1 O debate sobre má influência dos games violentos: O massacre de Suzano

Anos após o crime cometido em Realengo que criou um receio sobre os jogos influenciarem as crianças a serem violentas, acontece um outro atentado criminoso na cidade de Suzano no interior de São Paulo, neste, dois jovens entram em uma escola onde anteriormente estudavam e disparam contra os alunos.

A associação entre os jogos que esses jovens jogavam e o atentado foi quase que imediata, em que até mesmo o vice-presidente da república se pronunciou a respeito, “Na minha opinião [...] vemos essa garotada viciada em videogames [...] videogames violentos”, afirmou o vice-presidente a imprensa (URIBE, 2019)⁴⁵. Com isso a cruzada moral sobre influência de jogos em atos violentos voltou a ser discutida no Brasil, desde notícias em revistas e jornais, audiência pública, até mesmo projetos do legislativo para regulamentar e proibir títulos, a pergunta é, esse atentado reacendeu o pânico moral em torno dos jogos eletrônicos novamente? As falas do vice-presidente indicam que sim, mas a partir da análise de reportagens do jornal Folha de São Paulo pretendemos tentar observar se esse pânico se faz recorrente no Brasil ou se foi um caso isolado que não gerou *preocupação* de um ou mais grupos.

Os jovens que cometeram o crime em Suzano frequentaram *Lan houses*⁴⁶ para jogar jogos como *Counter Strike Global Offensive* (2012) e *Call of Duty: Black Ops 4* (2018), jogos de tiro em primeira pessoa, em que que o jogador deve eliminar os inimigos essa eliminação não é necessariamente o objetivo do jogo, mas facilita que o objetivo seja realizado para que a vitória da partida aconteça. É importante entender que eliminar os inimigos nesses dois jogos, são um instrumento para a conclusão do objetivo e não a única forma de alcançá-lo. De qualquer maneira, a associação foi feita, o *Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos* (VARELLA, 2019)⁴⁷.

Assim se reabre a mesma discussão acontecida anos antes em Realengo, o estereótipo do desviante já existe, só estava latente e novamente é ativado em momentos de pânico moral como aponta Springall (2009), apesar de pesquisas apontarem que, em geral, o envolvimento em jogos eletrônicos não está associado a agressividade (PRZYBYLSKI; WEINSTEIN, 2018, p.14), essa associação foi feita quase que de imediato. Nas declarações do vice-presidente, quando questionado sobre a política de flexibilização as armas do governo atual, diz que não há relação, e completa sobre os jovens de hoje em dia estarem viciados em videogames (URIBE, 2019).

Assim o caso de Realengo e tantos outros foram apresentados por parte da mídia como sidos influenciados por jogos eletrônicos, e mesmo antes de Realengo cruzadas morais

⁴⁵ Disponível em: <<https://bit.ly/34rVb8E>>. Acesso em: 13 maio 2019.

⁴⁶ Segundo o dicionário online Michaelis Lan house é um Estabelecimento comercial em que é possível, mediante uma taxa equivalente ao tempo de uso, ter acesso a computadores e, na maioria das vezes, à internet, com o objetivo de pesquisar, jogar, receber e enviar mensagens eletrônicas. Geralmente esse local oferece, ainda, outros serviços, como impressão de material. disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=la0Wd>>acesso 08/08/2019.

⁴⁷ Disponível em: <<https://bit.ly/37Jwdnj>>. Acesso em: 14 mar. 2019

contra os jogos eletrônicos no país geraram proibições e controle de certos títulos, como já abordado.

Nas substâncias psicoativas as proibições estão muito mais permeadas sobre questões morais do que por questões referentes à saúde e à segurança pública (ROSA, 2014). Nos jogos eletrônicos essas questões aparecem com grande semelhança, a preocupação como cita a psicóloga cristã Marisa Lobo para o portal de notícias Gospel Mais.

Prestem atenção nas roupas, nos adereços, artefatos dos ‘estudantes’, jovens assassinos, como são muito semelhantes aos jogos violentos [...] tendo influência direta no comportamento, principalmente em jovens, a ponto de induzirem atos violentos contra terceiros e a si mesmo. (GOSPELMAIS, 2019).

Como aponta Rosa (2014) a cruzada puritana aponta os usos maléficos de substâncias, aqui os jogos eletrônicos, que substituem o lugar de Deus, o discurso da psicóloga cristã, demonstra de certo modo essa preocupação por parte das cruzadas morais que vão além da própria tragédia relatada por ela.

A partir desses dois grandes atentados ocorridos no Brasil, em que a influência de jogos eletrônicos em atos criminosos voltou a ser discutida, vamos a partir das notícias da Folha de São Paulo observar se os elementos do pânico moral se fazem presente nessa temática.

3.2 METODOLOGIA E CONSTRUÇÃO DO CORPUS

A abordagem metodológica escolhida para a realização deste trabalho foi uma pesquisa de caráter qualitativo, em que foi selecionado um *corpus* de pesquisa, o *corpus* é segundo Bauer (2002, p. 44) é uma coleção finita de materiais, determinada de antemão pelo pesquisador. Optou por uma análise de conteúdo, para poder lidar com os dados recolhidos através das reportagens analisadas. A análise de conteúdo segundo Bardin (1977):

[...] é um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens [...] a análise de conteúdo procura conhecer aquilo que está por trás das palavras sobre as quais se debruça (BARDIN, 1977, p.42-43).

A análise de conteúdo (AC) fornece as variáveis independentes no delineamento de estudos sobre efeito da mídia (BAUER 2002, p. 212), o estudo foi realizado no portal de notícias do jornal Folha de S. Paulo no período de 2011 a 2019. O recorte temporal do *corpus* se justifica por ter sido no ano de 2011 em que o debate sobre a influência dos jogos eletrônicos em crimes violentos reabre no país após o massacre realizado por Wellington Menezes na Escola Municipal Tasso da Silveira. O jornal da Folha de S. Paulo foi escolhido por ser um dos maiores portais de notícias do país com cerca de 28 milhões de acessos mensais⁴⁸ e ser um dos mais citados por parlamentares como fonte de informação (PEREIRA, 2018 p. 98). Para a realização do trabalho foram selecionados quatro termos de pesquisa na da plataforma digital da Folha de São Paulo, para satisfazer a proposta temática do estudo, são eles: videogames violentos; jogos eletrônicos violentos; videogame influencia violência; videogame violência.

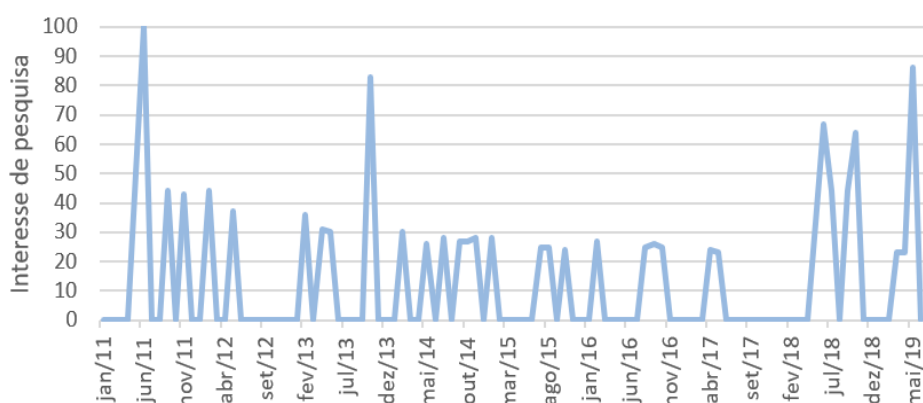
3.3 MATÉRIAS DA FOLHA DE SÃO PAULO

O interesse sobre jogos e violência entre 2011 e 2019, no Brasil, variam bastante ao longo dos anos, com picos de interesses segundo a ferramenta *Google Trends*⁴⁹, que mostra as pesquisas dentro da plataforma de busca da *Google*, sugere que existe um aumento do interesse sobre o assunto quando acontecem atos violentos noticiados pela mídia, como pode ser visto no gráfico 1.

⁴⁸ Conheça os 5 sites de notícias mais acessados do Brasil. Disponível em <<https://bit.ly/2XsFaNe>> acesso 16 nov. 2019.

⁴⁹ Entendemos neste as limitações da plataforma do Google, no qual ela não mostra números absolutos e não se pode saber ao certo como são medidos os dados e são somente das pesquisas feitas dentro da plataforma do Google. Esta pesquisa escolheu esta plataforma por ser a maior ferramenta de busca (no momento que a pesquisa está sendo realizada) e entende suas limitações, o gráfico é usado aqui como um modelo exploratório da pesquisa.

Gráfico 1 - Jogos eletrônicos e violência.



fonte: Dados coletados da plataforma *Google trends*, a partir da pesquisa *Videogame Violência*, no território brasileiro entre 2011 e 2019.

Como pode ser observado os picos de interesse, da plataforma da *Google*, coincidem com os crimes como influenciados por videogames, em abril 2011 coincidindo com o massacre de Realengo, em agosto de 2013 quando um adolescente assassinou os pais; crime atribuído por certos veículos de imprensa como influenciados por *Assassin's Creed Brotherhood (2011)*, e um aumento em 2019; coincidindo com o atentado na escola em Suzano. A ferramenta do *Google Trends* é útil para observar como o tema de jogos e violência voltam a aparecer dentro da mídia e no interesse popular e auxiliou para este trabalho definir o recorte de pesquisa.

O quadro a seguir apresenta o número de notícias encontradas com os termos pesquisados que correspondiam a temática da pesquisa, que são: videogames violentos, jogos violentos, videogame influencia violência, videogame + violência. Durante o período de janeiro de 2011 a maio de 2019, que foi o período delimitado para a análise neste trabalho.

Quadro 2 -Número de matérias encontradas no período selecionado para a análise

Número de matérias encontrados por termos										
Termos de pesquisa	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	Nº de matérias
Videogames violentos	3	1	2	0	1	2	2	0	3	15
Jogos violentos	1	1	2	0	0	0	0	0	5	10
Videogame infl. violência	2	2	1	2	0	0	0	3	1	10
Videogame + violência	3	4	0	0	1	1	0	0	1	7
Total	9	5	5	2	2	3	2	3	10	41

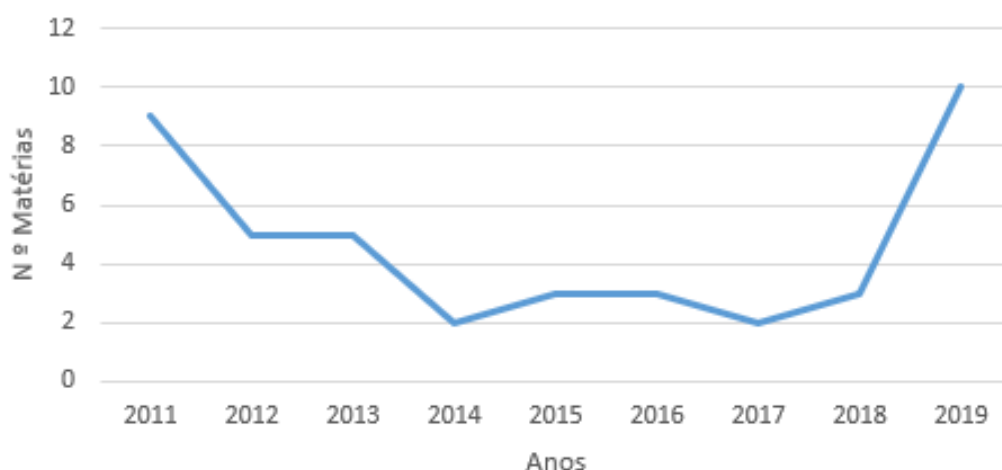
Fonte: elaboração própria com base na pesquisa feito no acervo digital da Folha de. São Paulo.

Durante o levantamento de dados foram encontradas **41 matérias**⁵⁰ neste período, como pode ser observado no gráfico 2, no ano de 2011 houve uma elevação significativa de notícias com as palavras-chaves pesquisadas. Deve ser lembrado que 2011 foi o ano em que o massacre de Realengo ocorreu, um crime que reabriu a discussão sobre jogos influenciarem crimes violentos. Neste mesmo ano foi proposto pelo senador Valdir Raupp (MDB-RO), que os videogames “ofensivos aos costumes ou às tradições dos povos” fossem enquadrados como crime na lei nº 7.716/1989, que trata de crimes de preconceito (DEMETRIO, 2011)⁵¹.

⁵⁰ Importante ressaltar foram encontradas 163 matérias no total. Contudo matérias que não correspondiam com a temática, mas estavam dentro dos termos de pesquisa selecionados, não foram incluídos dentro do trabalho, por motivos de não fazer parte do que se pretende ser estudado. Matérias como a promoção ou a divulgação de algum jogo violento, luta ou de guerra; assim como matérias que reportavam atos violentos em jogos de futebol ou algum outro esporte durante os anos pesquisados. Sendo assim foram selecionadas 41 matérias que estavam dentro do tema proposto neste trabalho.

⁵¹ Disponível em: <<https://bit.ly/2QXnQyA>>. Acesso em: 15 maio 2019.

Gráfico 2 – Matérias sobre jogos + violência, 2011-2019.



Fonte: levantamento do autor a partir das matérias selecionadas na folha de São Paulo entre 2011 e 2019.

O gráfico 2, apresenta as notícias encontradas na Folha de S. Paulo, no decorrer dos anos pesquisados, 2011 a 2019, a respeito de videogame e violência, no qual pode ser observado os momentos que o assunto teve mais espaço dentro do portal de notícia.

Como pode ser observado nos anos de 2011 e 2019 houve um pico acima da média durante os anos selecionados, no qual houve um aumento do interesse e “preocupação” midiática sobre os jogos influenciarem ou não a crimes violentos, essa temática foi mais recorrente nestes dois anos.

Pode ser visto como a associação entre jogos eletrônicos e violência apareceu com maior recorrência durante os anos de 2011 e 2019, ao analisar a cobertura feita pela Folha, observou-se que houve anos em que o tema jogos e violência tiveram pouco espaço. As notícias sobre a temática ganharam mais espaço em períodos próximos aos momentos que ocorreram os massacres nas escolas, em 2011 em Realengo e 2019 em Suzano e os homicídios em 2013, como pode ser visto, no quadro 2.

Quadro 3 – Número de matérias com os termos: videogames violentos; jogos eletrônicos violentos; videogame influencia violência; videogame violência.

Ano/Mês	Jan.	Fev.	Mar.	Abr.	Mai.	Jun.	Jul.	Ago.	Set.	Out.	Nov.	Dez.	Total
2011	1	0	0	0	0	0	4	0	3	0	1	0	9
2012	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	0	5
2013	2	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5
2014	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
2015	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2
2016	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	3
2017	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
2018	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
2019	0	0	9	1	0	-	-	-	-	-	-	-	10
Total													41

Fonte: levantamento do autor das matérias selecionadas na Folha de S. Paulo, no período de jan. 2011 a mai. de 2019.

No **quadro 3** pode ser observado como há um aumento de matérias relacionadas com jogos e violência logo após os massacres de 2011 ocorrido em abril com **9 matérias** sobre o assunto estudado, no qual a discussão na Folha de S. Paulo só ganha maior espaço em julho, quando é proposto um projeto de lei⁵² para criminalizar jogos que retratam violência, no qual o massacre de abril de 2011 é uma das justificativas. E 2019 o aumento, como se pode ver quase todas as matérias analisadas, ocorreram no mês de março, logo após o massacre de Suzano e o massacre da mesquita na Nova Zelândia, que também “evocaria linguagem de jogos de tiro”⁵³ (ANGIOLLILO, 2019).

Pode-se considerar este aumento de notícias da Folha sobre o tópico após casos de grande repercussão como um indicador de “preocupação”, um dos componentes dos fenômenos de pânico moral segundo Goode e Ben-Yehuda (2009).

Embora em 2013, o caso Pesseghini, tenha sido associado a um jogo eletrônico em alguns meios de comunicação, como na matéria do jornal Cidade Alerta na rede Record em 06 de agosto de 2013, um dia após o acontecido, o apresentador Marcelo Rezende fez a associação direta entre o crime cometido por um adolescente de 12 anos ao jogo *Assassin's Creed Brotherhood* de 2011⁵⁴.

⁵² Projeto de lei nº 7.716/1989.

⁵³ Disponível em: <<https://bit.ly/37O03qE>>. Acesso em: 15 maio 2019.

⁵⁴ Trecho da reportagem do Cidade Alerta, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=4OE0a-du4f4>> acesso em 18 nov. 2019.

Não houve dentro da Folha de São Paulo um número de matérias acima da média sobre a temática, no entanto em uma das reportagens, sobre o crime cometido, o jogo também é vinculado ao criminoso. “*Filho de PMs mortos usavam imagem de personagem assassino em rede social*”⁵⁵ (2013), a matéria do jornal, mostra como o garoto de 12 anos é o principal suspeito do crime seguido de suicídio. O jovem usava em seu perfil do *Facebook* a imagem do protagonista de *Assassin’s Creed* (2011) “o personagem faz parte de uma seita de assassinos” nos conta a reportagem. Apesar do foco da matéria ser reportar o garoto como principal suspeito, a manchete expõe o jogo como algo que corroboraria com essa hipótese, a reportagem sugere, que o menino usa a foto de um personagem do jogo (*Assassin’s Creed*), logo seria uma indicação de sua culpa. Já que no momento que a reportagem foi ao ar, ainda não se sabia qual os motivos e como o crime havia acontecido.

O jogo da Ubisoft, que foi apontado como um indício da culpa do adolescente nas notícias, *Assassin’s Creed* (2011), trata-se de um jogo que passa por momentos históricos da humanidade, o jogo acompanha Desmond Miles, um homem que vive na atualidade e revisita suas vidas passadas, conhecendo figuras e momentos históricos da humanidade, na Roma Renascentista uma das vidas passadas do personagem, Ezio Auditore, conhece figuras como Leonardo da Vinci e Nicolau Maquiavel. O jogo acompanha as duas linhas temporais, Desmond nos dias atuais e Ezio faz parte da Ordem dos Assassinos que combate a Ordem dos Templários que busca o controle da humanidade. O jogador controla os dois personagens, passando pelos conflitos históricos abordados pelo jogo.

Ainda no ano de 2013 duas outras notícias, foram importantes sobre a temática, apesar das 5 matérias neste trabalho passarem pelo tema de jogos violentos em 2013, 3 delas foram mais significativas ao pensarmos no pânico moral ocorrido 2 anos antes (2011) e como isso aparece de novo em 2013, como pode ser visto no quadro 4.

⁵⁵ Disponível em: <<https://bit.ly/2sDxSuv>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Quadro 4 – Matérias relevantes sobre jogos e violência de 2013

Manchete	Data
Relação entre jogos e violência ainda é incerta ⁵⁶	25 de fevereiro de 2013
Filho de PMs mortos usavam imagem de personagem assassino em rede social	06 de ago. de 2013
Em laudo, psiquiatra afirma que Pessegini tinha transtorno mental ⁵⁷	24 de outubro de 2013

Fonte: levantamento do autor, a partir das matérias selecionadas na Folha de S. Paulo em 2013

A primeira delas, matéria de fevereiro de 2013, quatro meses antes do caso Pessegini, a matéria intitulada de a “*Relação entre jogos e violência ainda é incerta*” (2013), descreve que novas pesquisas começam a esclarecer o que pode (ou não) ser considerado efeito de videogames violentos sobre o comportamento dos jovens. Segundo a reportagem os jogos de *fato* deixam os jovens mais hostis e um pouco mais agressivos, por “pelo menos um ou dois anos”. Apesar da manchete da reportagem expor que a relação entre jogos e violência ser incerta, no qual certos estudos são inconclusivos, na influência de jogos em atos violentos, diz que, “Nenhum desses atos extremos, como um massacre escolar, ocorre por causa de um só fator de risco[...] está claro que a violência na mídia (jogos) é um fator. Não é o maior fator, mas também não é o menor.” Outra reportagem de 2013, “*Em laudo, psiquiatra afirma que Pessegini tinha transtorno mental*”, afirma que o estudante Marcelo Eduardo Bovo Pessegini, tinha transtorno mental, e por isso ao jogar jogos violentos tinha “ideias mórbidas delirantes” e queria ser um “justiceiro errante” por causa dos games.

Em 2012 as notícias tratam de como a agressividades dos jovens e crianças aumenta após eles entrarem em contato com jogos violentos, em que a “*Criança fica mais agressiva e isolada com excesso de videogame*” (2012). Crianças que jogam videogame por até 16 horas diárias podem estar viciadas e desenvolver comportamento mais agressivo e intolerante, ainda segundo a matéria, “os assassinos do caso Columbine passavam mais de 10 horas por dia jogando videogames violentos”. Ao abordar que um jogador viciado joga 16 horas diárias, a reportagem gera uma certa desproporção, já que o jogador teria que dedicar cerca de 60% do seu dia exclusivamente ao videogame sem

⁵⁶ Disponível em: < <https://bit.ly/384dinn> >. Acesso em: 19 mai. 2019.

⁵⁷ Disponível em: < <https://bit.ly/36946fT> >. Acesso em: 15 mai. 2019.

descanso, impossibilitando o jogador de fazer outras atividades, como estudar, como os jovens de Columbine, que eram alunos da escola onde fizeram o atentado.

A reportagem traz dados da *BAAM* (associação Britânica de Gerenciamento da Raiva), em que segundo a reportagem 46% dos pais acham que excesso de jogos leva a menos cooperação em casa. E muitos adolescentes segundo a matéria com o contato com “excessivos com videogame, não conseguem mais se identificar com sentimentos” e “replicam as cenas de violência em jogos na realidade”.

Segundo a reportagem o presidente da associação diz “que esperava ter resultados mais negativos, mas de qualquer forma os números eram preocupantes”, sugere que independente dos métodos utilizados para fazer a pesquisa da associação o resultado parece enviesado antes do resultado. E pôr fim a reportagem diz que a *BAAM* oferece tratamento e sessões de terapia a jovens, que indica o viés que a pesquisa parecia querer alcançar. O vício em jogos nas reportagens de 2012 parece ser a preocupação que gera a violência e a agressividade nos jovens expostos a jogos violentos. Os jogos violentos nos anos de 2011 a 2013 parecem ser a principal ameaça, mesmo que o vício em jogos começa a ser debatido, isso só parece se tornar uma ameaça real, quando o jogo é violento.

O ano de 2014 foi mais atípico, pois foram encontradas somente **2 notícias** em que as palavras jogos e violência, tinham algum tipo de associação. Contudo as duas matérias reportadas pela revista, vão em oposição a todas as outras apresentadas nos anos anteriores, uma das reportagens de julho de 2014 tem como manchete “*Games violentos podem tornar as pessoas ‘mais boazinhas’*”⁵⁸, diz estudo”, a reportagem apresenta uma pesquisa realizada nos Estados Unidos da América, em que indicava que pessoas com contato a jogos violentos podem tornar-se pessoas engajadas em ações voluntarias, esta reportagem inverte o que pode ser percebido nos anos anteriores. A reportagem afirma que o resultado da pesquisa indicou uma preocupação moral bastante avançada por aqueles em contato com jogos violentos. A outra reportagem do mesmo ano, “*Videogame em pequenas doses faz bem a crianças, diz estudo*”⁵⁹, diz como pequenas doses de videogames faz bem para crianças, sem explorar algum possível ponto negativo dessa interação.

Nos anos que se seguiram 2015, 2016, houve **5 notícias** sobre jogos violentos, mas somente em **2** delas evidencia-se a preocupação sobre jogos influenciarem a

⁵⁸ Disponível em <<https://bit.ly/2RklU3f>>. Acesso em: 22 mai. 2019

⁵⁹ Disponível em: <<https://bit.ly/2repukU>>. Acesso em: 19 maio 2019.

violência, uma em 2015, “*Enigma envolve chacinas*”⁶⁰, e outra em 2016, “*Chacinas ignoradas revelam natureza da violência armada nos EUA*”⁶¹. As duas matérias, retratam massacres ocorridos nos Estados Unidos em 2015, elas discutem as semelhanças dos massacres ocorridos e apresentam entrevistas e relatos de pessoas sobre o assunto, no ano de 2015 uma jovem estudante, diz que “muitos autores de chacinas se rendem a games violentos” e em 2016 um chefe de polícia diz que “talvez estejamos começando a semear os frutos da era dos videogames? Não sei. Mas há cinco ou dez anos essas coisas não eram assim”. Apesar dessas reportagens não tratarem do cenário brasileiro, as duas trazem um “consenso” e “preocupação”, componentes do fenômeno de pânico moral (GOODE; BEN-YEHUDA, 2009), sobre os jogos influenciarem de alguma maneira os massacres ocorridos nos EUA em 2015.

Nos anos de 2017 e 2018 o vício em jogos e internet tornam-se a temática central, as reportagens apontam como o vício cibernético, “pode tornar as crianças e adultos mais agressivas e isso preocupa os consultórios médicos”. As notícias observadas nesses anos, tratam principalmente dos danos que o vício em internet e em jogos pode causar as pessoas, essa nova “pandemia de cibernético” é tema dominante nesses anos nas reportagens da Folha de S. Paulo, e a influência de videogame que retratam a violência em crimes violentos, sai do foco de discussão nas matérias encontradas.

3.3.1 Matérias da Folha de São Paulo, 2011 e 2019.

Nesta seção iremos apresentar as matérias da Folha de São Paulo, nos anos que aconteceram os massacres em escola, 2011 e 2019, no qual a quantidade de notícias sobre jogos influenciarem atos violentos teve maior espaço dentro do portal de notícia.

No ano de 2011, **9 matérias** correspondem com a temática de jogos eletrônicos influenciarem crimes violentos, o aumento das notícias acontece meses após o massacre da escola de Realengo, quando o senador Valdir Raupp, apresenta proposta para inserir os jogos eletrônicos ofensivos no projeto de lei nº 7.716/1989, como crime de preconceito, o projeto apresentado pelo senador visa proibir a venda, fabricação e distribuição de jogos no território brasileiro.

A principal justificativa do senador a propor o projeto, é que os videogames que retratam a violência, influenciariam *de fato* crimes violentos, como o massacre em

⁶⁰Disponível em: <<https://bit.ly/2PbG4tC>>. Acesso em: 19 maio 2019.

⁶¹ Disponível em: <<https://bit.ly/2OQMFuL>>. Acesso em: 13 maio 2019.

Realengo⁶². Segundo o autor do projeto, os videogames são a ameaça que deve ser combatida, seriam eles que teriam levado ao massacre de Realengo, por isso se justificaria o projeto de lei, o que demonstra o aumento da “preocupação”, elemento do fenômeno de pânico moral (GOOD;BEN-YEHUDA, 2009), sobre o tema de jogos eletrônicos influenciarem atos violentos naquele ano.

Algumas notícias do ano de 2011 sustentam que “não há estudos que provam a influência de games violentos no comportamento das crianças, diferentemente da crença que perturba parte dos pais.”⁶³ Segundo estas matérias, cabe aos pais terem cautela sobre o conteúdo que seus filhos têm contato. Contudo uma matéria do mesmo ano, “*Estudos pró-games não são unanimidade*”⁶⁴, apresenta que “estudos pró-games não são unânimes” e que há influência de games violentos em “efeitos sociais maléficos”.

Outra discussão do ano de 2011 foi sobre jogos competitivos serem piores que jogos com conteúdo violentos, em que o problema da agressividade dos jogadores seria causado pela competitividade dos jogos e não somente pela violência representada neles, segundo um estudo de uma Universidade canadense apresentada na matéria, “Jogo competitivo pode gerar mais agressividade do que o violento”⁶⁵ de setembro de 2011, ao discutir em mais de uma matéria sobre jogos competitivos, a ameaça apresentada passa a ser não somente os jogos violentos, mas praticamente todos os jogos, já que praticamente todo jogo tem alguma forma de competitividade, entre jogadores ou entre jogador e máquina⁶⁶. Jogos competitivos não são exclusividades do videogame, Caillois (1990) já abordou toda uma categoria de jogos de competitividade, *Agon*, em que existe um equilíbrio de igualdade entre os jogadores que, competem por um objetivo em comum, como futebol, corrida, entre outros. Apesar de jogos competitivos não serem uma novidade, como demonstra Caillois (1990), a matéria da Folha de S. Paulo, não aborda outros tipos de jogos que existe o disputa entre jogadores, diferente do que a reportagem demonstra, o jogo competitivo não parece ser o problema, e sim o videogame que é a ameaça. Sendo assim não aborda como outros jogos, podem causar algum tipo de reação do jogar após a derrota ou a vitória do jogo.

⁶² Projeto de lei prevê criminalizar jogos games “ofensivos”. Matéria noticiada em 09 de julho de 2011. Disponível em <<https://bit.ly/2QJoeRi>>, acesso 22 de out. de 2019.

⁶³ Disponível em: <<https://bit.ly/35Js4xX>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

⁶⁴ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/tec/tc1409201117.htm>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

⁶⁵ Disponível em: <<https://bit.ly/2rAUfQI>>. Acesso em: 5 jun. 2019.

⁶⁶ Em geral a meta (objetivo) dos jogos é vencer de alguma forma seu oponente, sendo ele a inteligência artificial do computador ou algum outro jogador. Alguns jogos não possuem tal característica, em que o objetivo é de chegar do ponto A ao ponto B ou jogos de quebra-cabeça, em que o objetivo é desvendar o problema proposto.

No ano de 2019 o estudo encontrou 10 notícias sobre a temática proposta, um grande aumento considerando os anos anteriores (2016/17/18), neste ano, como já discutido o massacre na escola em Suzano, similar ao de 2011, reabre a discussão sobre os jogos causarem influência em jovens a cometerem crimes violentos. O massacre em Suzano, em que um adulto e um adolescente entraram em uma escola e dispararam contra os alunos e funcionários, deixando 10 mortos. E no mesmo ano, um atentado em uma mesquita na Nova Zelândia também foi associada aos jogos violentos, fazendo com que essa discussão voltasse a ser pauta da opinião pública.

O “Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos”⁶⁷, o acontecido traz novamente a luz a discussão segundo a Folha de S. Paulo. Segundo a Folha a “dupla (os jovens que cometeram o crime) seriam obcecados em jogos *Hardcore*” que, seriam o oposto de jogos casuais e inofensivos como *Candy Crush*⁶⁸ (2012). A notícia comenta brevemente o ambiente tóxico⁶⁹ dos jogos online.

A principal discussão em 2019 segundo as reportagens estudadas, era “a banalidade do mal” e a obsessão por jogos violentos, em que, ao observar a vida do jovem que cometeram o massacre, não seria difícil perceber os elementos que influenciaram o adolescente, apontado como o arquiteto do massacre, e estes elementos eram, a “criação parental, o bullying escolar e o vício em jogos violentos”⁷⁰. A obsessão por videogames também aparece nas reportagens, em que os jovens iam à *LAN house* cerca de três vezes por semana para jogar jogos de tiro⁷¹.

Nas matérias de 2019 voltam a ser discutidos casos similares anteriores, como o de Realengo, o caso Pessegui e Columbine nos EUA, já abordado nesse estudo, a matéria o “Massacre de Suzano reacende o debate sobre má influência de games violentos.” Também apresenta que a violência não é exclusividade dos jogos, estando presente em filmes, séries e músicas. E que há jogos que apresentam outras alternativas que não por via da violência. Contudo a maior parte da matéria se dedica a apresentar os

⁶⁷ Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos. Disponível em <https://bit.ly/2s6q7gn> acesso em 24 out 2019.

⁶⁸ Candy Crush é um jogo de puzzle (quebra-cabeça), desenvolvido pela King em abril de 2012. O objetivo do jogo é juntar peças iguais enquanto completa as missões de cada fase.

⁶⁹ Ambiente tóxico, é um termo comum em jogos com interação online, em que alguns jogadores são agressivos com jogadores que ainda não são familiarizados com o jogo ou são novatos.

⁷⁰ A banalidade do mal e as perguntas que não sabemos responder. Disponível em <https://bit.ly/2XEX9QA> acesso 24 out 2019.

⁷¹ Obsessão por game, abandono dos pais e bullying marcaram vida de atirador. Disponível em <https://bit.ly/2KMiPVC> acesso em 20 out. 2019.

jogos violentos e como alguns títulos que os autores do massacre jogavam já foram banidos no Brasil, como Counter-strike (1999)⁷².

Uma das reportagens sobre o massacre ocorrido na Nova Zelândia, traz a manchete de “Vídeo de matança em mesquita evocaria linguagem de jogos de tiro”. A notícia também traz pontos contrários a essa hipótese, mas usa como manchete a opinião de uma das pesquisadoras apresentadas.

3.4 ANÁLISE DAS REPORTAGENS A PARTIR DAS CATEGORIAS DO PÂNICO MORAL.

Até aqui foi apresentado um panorama geral da cobertura jornalística da Folha de S. Paulo entre os anos de 2011 a 2019. O foco do trabalho a partir de agora passa a ser analisar a cobertura jornalística da Folha de S. Paulo com base nos critérios elencados por Goode e Ben-Yehuda (2009) para identificar fenômenos de pânico moral. Será apresentado a repercussão dos materiais de 2011 a 2019, que se encaixam nos critérios apresentados pelos autores, indicando o desenvolvimento de um pânico moral em relação a influência de jogos eletrônicos em massacres ocorridos dentro do país. Como já apresentado no primeiro capítulo deste trabalho, os autores Goode e Ben-Yehuda (idem.) definiram 1) preocupação, 2) hostilidade, 3) consenso, 4) desproporção e 5) volatilidade como elementos cruciais de um pânico moral. A partir disso apresentaremos as matérias e a repercussão a partir destes elementos.

3.4.1 Preocupação

Conforme já apresentado, um pânico moral sempre começa com um elevado nível de preocupação por parte de setores da sociedade em relação ao comportamento de um determinado grupo. Segundo Goode e Ben-Yehuda (2009) a preocupação deve ser manifestada através de excessiva atenção midiática, propostas de lei, entre outros. A análise da cobertura do portal dos anos propostos, aponta uma preocupação sobre a ameaça dos jogos eletrônicos em crimes violentos em quase todos os anos estudados (exceto nos anos de 2014, em que os jogos eletrônicos não parecem ser entendidos como uma ameaça dentro das matérias dentro da Folha de S. Paulo), como abordado por Pereira

⁷² Ver: Quadro 1 – Jogos proibidos no Brasil nas últimas décadas, capítulo 1 p.19.

(2018) existe uma preocupação da opinião pública sobre a criminalidade juvenil. Nas reportagens, aparece a preocupação sobre jogos eletrônicos aparentemente aumentarem a agressividade e a dessensibilizarem os jogadores, em que os adolescentes e crianças são mais suscetíveis a suposta influência para que cometam crimes ou mimetizem o que é visto nos jogos, como na matéria “Criança fica mais agressiva e isolada com excesso de videogame” (2012).

Muitos adolescentes não conseguem mais se identificar com sentimentos de compaixão, solidariedade e outros aspectos de convivência em grupo, e alguns chegam a replicar as cenas de violência dos jogos na realidade, quando confrontados com desafios, ordens, pedidos ou situações em que ficam irritados com irmãos, amigos ou colegas de classe.

Como já apresentado, nos anos estudados, foram propostos 2 projetos de lei, visando criminalizar a fabricação, distribuição, o empréstimo e o aluguel de jogos violentos, o PL nº 7.716/2011 e o PL nº 1577/2019. No ano de 2019, foram feitas 2 audiências no Senado, uma para discutir jogos eletrônicos violentos⁷³, no qual foi defendido que os jogos eletrônicos produzem efeitos malefícios a crianças e adolescentes, bem como o *fato* de que há, segundo a audiência, um efeito causal dos jogos com o massacre ocorrido em Suzano realizada em março, o videogame é entendido como a ameaça a ser combatida. E a outra audiência do ano de 2019, foi para discutir a regulamentação dos esportes eletrônicos, em que foi defendido por psicólogos os malefícios dos jogos que retratam conteúdo violentos para adolescentes e crianças e a dessensibilização causada pelos jogos⁷⁴, realizada em novembro, deixando a entender que o contato com a violência que jovens e crianças teriam, seria dos videogames.

Em algumas das matérias da Folha de S. Paulo, foi apresentado um elevado nível de preocupação quanto à ameaça dos jogos eletrônicos e por alguns setores da população, empreendedores morais que alertam sobre a ameaça dos jogos influenciaram crianças e adolescente a cometer ou mimetizar atos violentos, mesmo que os estudos apresentados pelo portal de notícia, apontem sobre efeito causal ser incerto. Como apresentado por Goode e Ben-Yehuda (2009) a preocupação acontece quando a uma excessiva cobertura

⁷³ Educação - Audiência sobre os jogos eletrônicos violentos - 23/05/2019 - 09:56. Disponível em <https://bit.ly/2OKqDIR>, acesso em 24 nov. 2019.

⁷⁴ CEEEFCEB - Regulamentação da prática esportiva eletrônica - 21/11/2019. Disponível em <https://bit.ly/2OU0zuX> acesso em 24 nov. 2019

mediática, proposta de projetos de leis. E esses elementos podem ser notados nas matérias pesquisadas.

Sendo assim o medo sobre o assunto aparece com mais evidencia logo após um massacre, os jogos violentos parecem servir com um bode expiatório para explicar o acontecido, dado que as peculiaridades dos crimes estudados e apontados como influenciados por jogos violentos, em geral são seguidos de suicídio como os apresentados nesse estudo, dificultando o entendimento da verdadeira motivação do ataque, os jogos então passam a ser - nas matérias pesquisadas - o “mal” que causou o crime. Foi entendido nessa pesquisa então, que houve um aumento do nível de preocupação sobre a temática logo após os crimes e essa preocupação se manteve nos anos seguintes, gerando medidas legislativas para controlar o fenômeno que, é incerto.

3.4.2 Hostilidade

O elemento da hostilidade tem um aspecto diverso dado as peculiaridades deste trabalho, este elemento se apresenta quando há um alto grau de hostilidade sobre um grupo, em que este é considerado inimigo da sociedade segundo Goode e Ben-Yehuda (2009), no qual se identifica os responsáveis pela ameaça a ordem social (PEREIRA, 2018). No entanto a ameaça apresentada neste trabalho são os videogames violentos e não um grupo, a ameaça aqui não são os autores do crime, e sim o que possivelmente os influenciou. Logo o elemento apresentado conforme o modelo de Goode e Ben-Yehuda não se aplica completamente neste caso, pois não a uma diferenciação entre “nós” e os “outros”, o problema não é o jogador, é o jogo. Como pode ser visto na entrevista do vice-presidente da república o General Hamilton Mourão ao jornal da Folha de S. Paulo:

É muito triste e temos de chegar à conclusão porque isso está acontecendo. Essas coisas não aconteciam no Brasil”, afirmou. “A minha opinião é que hoje a gente vê essa garotada viciada em videogame. E videogames violentos. É só isso que fazem [...]. Eu tenho netos e vejo meus netos muitas vezes mergulhados nisso aí. É isso que a gente tem de estar preocupado (URIBE, 2019)

Na mesma entrevista, do vice-presidente sobre a flexibilização das armas, diz que “não, tem nada haver”, já que as armas usadas pelos atiradores não eram legais, a ameaça

aqui não parece ser as armas, mas sim a influência do videogame nos crimes cometidos segundo o vice-presidente.

Os jogadores nas reportagens “*A banalidade do mal e as perguntas que não sabemos fazer*” (SCHÜLER, 2019)⁷⁵ são as vítimas influenciadas pela mídia, o videogame é entendido como uma droga e os jogadores como “usuários” que, utiliza os jogos, segundo a psicóloga Rafaela Holanda (2019) na audiência do Senado, “Influência de jogos violentos no comportamento das crianças” de março de 2019, na qual diz que ao utilizar o jogo a criança e adolescente fica mais agressivo, assim como em reportagens da Folha de S. Paulo, como, “*Jogo com competição pode ser pior que o violento*”(GARCIA, JOLVING, 2011), “*Estudo vincula videogames a agravamento de distúrbios mentais*” e “*Criança fica mais agressiva e isolada com excesso de videogame*” (PUFF, 2012). Os empreendedores morais (BECKER, 2009), apontam o videogame como a ameaça, que corrompe o jogador e causam massacres, pois esses massacres antes não aconteciam no Brasil (URIBE, 2019), e por isso deve ser combatido. Como pode ser visto na matéria, *Projeto de lei prevê criminalizar games “ofensivo”* o senador Valdir Raupp (MDB-RO), entrevistado pela Folha em 2011 diz,

São uns três ou quatro que matam, em que a pessoa ganha pontos por matar mais ou atropelar mais pessoas na calçada. Aqueles que matam com facas ou tiros. E naquele episódio do Rio de Janeiro, no Realengo, *ficou provado* que o cara estava praticando por meio dos videogames. *As aulas que ele estava tendo eram no computador* (DEMETRIO, 2011)

Como pode ser visto na fala do senador, o videogame que treinou e causou o massacre de Realengo. O jogo aparece no discurso como o “outro”, o outro aqui está desconectado da realidade, em que os videogames privam seus usuários do convívio com social e com a realidade. Como é defendido por Hamilton Mourão, “A gente jogava bola, soltava pipa, bola de gude.”, assim como a Psicóloga Rafaela Holanda que discutir os problemas dos jogos violentos na audiência do Senado diz que, as crianças e os adolescentes precisam:

estar mais ao ar livre né, com brincadeiras mais, que tem esse convívio com pessoas e também com natureza pra sair um pouco dessa questão, pra sair um pouco [...] desse isolamento, e dessa única opção de ta focado em jogos que estimulam de maneira negativa. (SENADO, 2019)

⁷⁵ Disponível em: <<https://bit.ly/2OQGEhq>>. Acesso em: 25 de mai. 2019.

A ideia de que os jogos causarem atos violentos cometidos nestes massacres, tanto em Realengo, Suzano ou no Caso Pesseghini, é reforçada pela cruzada moral, nas tentativas de proibirem de alguma forma estes jogos nos últimos anos por influenciarem seus jogadores. Segundo pesquisa mais da metade dos brasileiros jogam videogame (SOMMADOSSI, 2019)⁷⁶, e se de *fato* como afirmam os empreendedores morais, os jogos causarem atos violentos, não parece ser sustentável que mais da metade dos brasileiros⁷⁷ cometam crimes violentos, e isso não parece ser relevante para os parlamentares e empreendedores morais, que defenderam o efeito causal dos videogame nas audiências.

Ao entenderem que os videogames são desconectados da realidade como algo ruim ou que traz malefício a vida dos jogadores, desconecta o videogame do que ele é em sua essência, um jogo, o jogo na sua essência é algo desconectado da realidade, o jogo é *separado e faz-de-conta* (HUIZINGA, 1999). Logo tratar os jogos, como videogames que retratam uma violência fictícia, sugere que a cruzada moral tenta separá-los até mesmo da categoria de jogo. A ameaça e o risco estão presentes nesses jogos, os videogames violentos segundo os empreendedores morais, que separam esses jogos que retratam a violência de outros jogos, tratando o videogame que retrata algum tipo de violência fictícia como o “*Outro*”.

Apesar da hostilidade como é sugerida por Goode e Ben-Yehuda (2009), é entendida neste trabalho de maneira diferente, em que o problema é uma coisa, os jogos de videogame violentos, entendidos como algo separado dos próprios jogos, a hostilidade pode ser percebida tanto nas falas dos médicos, psicólogos e também nas figuras públicas como senadores e o vice-presidente da república.

⁷⁶ Disponível em: <https://bit.ly/38b90e0> acesso em: 04 de dez. 2019.

⁷⁷ Compreendemos nesse estudo que nem todos os jogos retratam algum tipo de violência, contudo é difícil categorizar a partir das matérias pesquisadas, o que de fato é a violência dentro dos jogos. Já que *praticamente* todo o jogo possui algum tipo de embate entre os jogadores ou entre jogador e máquina, como: um personagem que pula em tartarugas e mata um rei dragão (Super Mario World, 1990) ou um jogo que representa os acontecimentos da segunda Guerra Mundial (Call of Duty WW2, 2017) ou um jogo sobre um personagem que enfrenta demônios em Marte (Doom 3D, 1996) ou então, pixels que atropelam cruzes em uma tela preta (Death Race 98, 1977). É difícil elencar o que é considerado conteúdo violento para os empreendedores morais, se são os gráficos do jogo, sua proximidade com a realidade ou seu aspecto lúdico ficcional. Sendo que todos esses jogos apresentados acima, retratam algum tipo de violência.

3.4.2 Consenso

Para que exista o pânico moral sobre determinado tema, deve haver uma situação de consenso por parte ou por toda a sociedade, deve se perceber ao menos certa medida mínima de consenso sobre a ameaça ser real, segundo Goode e Ben-Yehuda (2009).

As reportagens da Folha de S. Paulo apresentadas neste capítulo apontam que há um alto nível de consenso por parte do portal de notícias sobre os malefícios dos videogames violentos, esse consenso pode ser percebido nos estudos e pesquisas que o portal de notícia traz para corroborar com a ideia de que videogames causam o aumento da agressividade em crianças e jovens, também aparece com frequência nas reportagens em que políticos foram entrevistados pelo jornal. Mesmo que dentro do próprio portal há reportagens defendem o contrário⁷⁸ no ano de 2014, o consenso aparece mais claramente, em anos em que atentados ou crimes violentos acontecem no país.

Outros setores da sociedade também apresentaram consenso sobre o assunto, os familiares dos autores do massacre, entrevistados pela Folha de S. Paulo na matéria, “Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos”. O consenso pode ser percebido nas matérias de tevê “Atirador de Realengo jogava games violentos” do Domingo Espetacular (24 abril de 2011), a reportagem do Cidade Alerta de (06 ago. 2013) trabalhadas nos capítulos anteriores.

Sendo assim o consenso pode ser percebido por parte da opinião pública como demonstrado até aqui, também por certo setores especializados da área da saúde, tomam como certeza o efeito causal de videogames e violência, como pode ser visto na fala da psicóloga Rafaela Holanda na audiência do Senado, diz: esse “isolamento, e dessa única opção de ta focado em jogos que estimulam de maneira negativa na minha opinião e na minha experiencia.”(2019). Pode então ser percebido um consenso que atinge certos setores da sociedade, assim como apresentados por Goode e Ben-Yehuda (2009). O consenso não se apresenta na totalidade da sociedade, nem mesmo nas matérias do portal de notícias da Folha de S. Paulo, já que o objeto em discussão é incerto e difícil de ser medido, dado as peculiaridades dos crimes cometidos, que em geral são seguidos de suicídio.

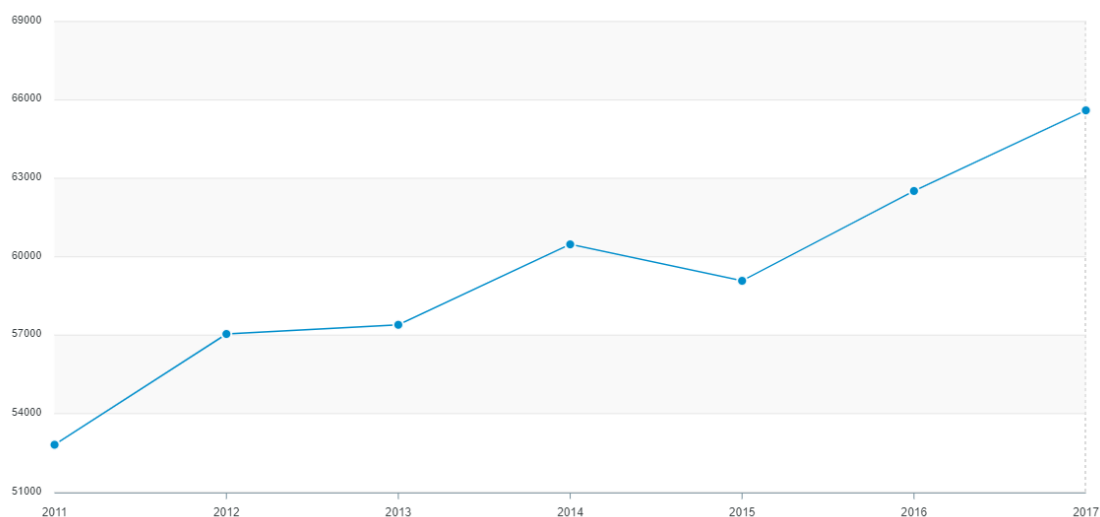
⁷⁸ Games violentos podem tornar pessoas “mais boazinhas”, diz estudo. Disponível em: <<https://bit.ly/2RklU3f>>. Acesso em: 22 maio 2019.

3.4.4 Desproporção

A desproporção é um dos elementos apresentados para perceber se um fenômeno se trata de um pânico moral, em todo episódio de pânico moral há um sentimento coletivo de que um número considerável de indivíduos está envolvido no comportamento desviante (PEREIRA, 2017), contudo, o dano causado pelo fenômeno é menor que o de fato existente. Segundo os autores Goode e Ben-Yehuda (2009), a forma para poder se perceber a desproporção do fenômeno é a identificação de números exagerados, fabricados ou rumores de danos.

Nas matérias apresentadas neste trabalho, pode se perceber, rumores sobre a influência de jogos violentos, demonstrando que toda criança ou adolescente que tem acesso aos jogos tornam-se violentos, como nas falas do vice-presidente, que *toda* a criança é viciada em videogame violento (URIBE, 2019). Logo se os jogos influenciam de *fato*, comportamento agressivo e crimes violentos, como defende o senador Valdir Raupp (DEMETRIO, 2011), esse dado não representa a realidade de pessoas que cometem crimes violentos no país em proporcionalidade com quantidade de jogadores de videogames.

Gráfico 3 – Número de homicídios no Brasil de 2011 a 2017



Fonte: Atlas da violência, homicídios

O gráfico a cima, mostra o número absoluto de homicídios no Brasil no período de 2011 a 2017 segundo o Atlas da Violência⁷⁹. Como pode ser visto, ocorreu um aumento o número de homicídios no Brasil no período de 2011 a 2017, com cerca de 52 mil mortes por homicídio em 2011 e atingindo o ápice de cerca de 65 mil homicídios em 2017. O número de mortes violentas no Brasil em 2019 apresentou queda de 22%, 21.289 assassinatos, nos primeiros seis meses do ano⁸⁰. Em contra partida a esses dados, uma pesquisa realizada pela Game Brasil no início de 2019 aponta que 66% de brasileiros joga jogos eletrônicos⁸¹, sendo o 3º em número de jogadores e o 13º maior mercado em consumo de jogos eletrônicos do mundo⁸². Como demonstra uma das entrevistadas pela Folha de S. Paulo na matéria, “Governo de SP define regras para indenizar famílias das vítimas de Suzano” que afirma que:

Por aqui passam cerca de cem pessoas por dia, e quase todos jogam games de tiros. Se isso determinasse alguma coisa, todas essas pessoas seriam assassinas”, pondera Tatiane Motta, 27, que trabalhou até mês passado como atendente da *LAN house* frequentada pela dupla. (SCHÜLER, 2019)

A fala da Tatiane funcionária da *lan house*, onde os dois jovens frequentavam, sugere a casualidade entre o crime e as pessoas que realmente cometem esse tipo de crime e não a causalidade entre eles, se jogos mesmo tivessem a influência direta em crimes violentos como sugere o deputado Bozzella, na mesma matéria, em que a desproporção aparece com clareza, crimes como o massacre de Suzano seriam mais frequentes. A entrevistada demonstra a desproporção dentro da própria reportagem, apontando que nem todas as pessoas que frequentariam a *lan house* são assassinas, já que crimes como esses no Brasil acontecem esporadicamente como já foi apresentado.

Essa preocupação não parece ser compatível com a magnitude da ameaça, apesar dos massacres deixarem um número elevado de vítimas, não é compatível com a proporcionalidade de pessoas que tem acesso a jogos violentos, no período estudado de 9 anos de reportagens, somente tendo 3 casos que foram apontados diretamente como

⁷⁹ Apesar da pesquisa cobrir o período de 2011 a 2019, os dados disponibilizados pelo Atlas da violência, só vão até o ano de 2017.

⁸⁰ Brasil tem queda de 22% no número de mortes violentas no 1º semestre, revela Monitor da Violência. Disponível em <https://glo.bo/2sdCM13> acesso em 24 nov. 2019.

⁸¹ Mais da metade dos brasileiros joga games eletrônicos. Disponível em <https://bit.ly/2rpDbx5> acesso em 24 nov. 2019.

⁸² Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo <https://bit.ly/2KWTWUMi>

influência de jogos eletrônicos. Pode ser percebido o elemento da desproporção de Goode e Ben-Yehuda (2009), já que a ameaça, não corresponde à realidade dos fatos.

3.4.5 Volatilidade

O elemento da volatilidade apresentado por Goode e Ben-Yehuda (2009), pode ser percebido nos fenômenos de pânico moral que surgem de repente e da mesma maneira desaparecem sem deixar vestígios de sua existência. Segundo os autores, os fenômenos podem permanecer latentes por longos períodos de tempo ou reaparecer de tempo em tempos (PEREIRA, 2018). O pânico moral pode permanecer na sociedade em forma de novas leis ou movimentos sociais criados. Porém podem passar sem causar nenhum impacto no lugar que ocorreu.

Como pode ser observado no gráfico 2⁸³, a existência do pânico moral sobre os jogos violentos acontecem em momentos que um crime violento cometido por uma criança, adolescente ou jovem, é dito como diretamente influenciado por um ou mais jogos que o autor do crime jogava, casos como esses, ocorreram nos anos de 2011, 2013 e 2019 dentro do período estudado, como já discutido.

A análise da cobertura do portal da Folha de S. Paulo confirma que o pânico moral em torno dos videogames violentos tem um caráter volátil, surgindo de tempos em tempos, em que ganha mais espaço de discussão dentro da mídia, no qual a um aumento da preocupação pública. Contudo o pânico moral sobre os jogos, parece ser latente por longos períodos, como pode ser visto no quadro 1⁸⁴, em que as proibições de jogos eletrônicos violentos no Brasil ocorrem desde a década de 90, em que já era discutido, como já apresentado no caso do Shopping Morumbi em São Paulo de 1999 ou no Caso de Columbine nos EUA de 1999, a influência de jogos eletrônicos nos massacres cometidos, que coincidiram com quatro proibições de títulos da época, alguns desses títulos já estavam no mercado a alguns anos, como também pode ser visto no quadro 1.

É possível afirmar então que o pânico moral sobre videogames violento se encontra latente e emerge de tempos em tempo, a partir de um crime que mobiliza a opinião pública, como demonstra a matéria “massacre de Suzano reacende debate sobre

⁸³ Gráfico que apresenta o número de matérias encontradas no período selecionado para a pesquisa, apresentado no início do capítulo 3

⁸⁴ Quadro sobre jogos proibidos no Brasil, apresentado no segundo capítulo.

má influência de games violentos”. Resultando na proposição de projetos de leis, PL 7.716/1989 e PL 1577/2019, propostas para proibir a fabricação e comercialização de jogos. Depois do crime a discussão sobre a jogos eletrônicos que retratam a violência, volta a opinião pública, com pode ser visto com o aumento das reportagens, as audiências no senado para discutir os “problemas” que esse produto pode ou não causar. Sendo assim pode ser observado a volatilidade do pânico moral em torno dos videogames violentos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho analisou a cobertura jornalística do portal de notícias do jornal Folha de S. Paulo entre os anos de 2011 a 2019, com o objetivo de observar a discussão sobre a associação feita de jogos que retratam a violência influenciarem crimes violentos, a discussão emergiu após a repercussão do massacre de abril de 2011. A partir da análise, buscou-se observar se o episódio que se desenvolveu sobre o assunto em 2011, no qual o videogame é entendido como uma ameaça, poderia ser identificado como um fenômeno de pânico moral em relação a jogos que retratam algum tipo de violência, com base nos critérios elencados pelos autores Goode e Ben-Yehuda (2009). A partir do estudo das obras sobre o pânico moral, considerou-se a ideia que se faz presente um episódio de pânico moral. A pesquisa conclui a partir dos dados coletados que, existe no Brasil um medo latente sobre “videogames violentos”, resultando em um episódio de pânico moral, como será apresentado a seguir.

No intuito de compreender como foi possível a emergência desta temática nos anos pesquisados, em que “o medo da influência de jogos de videogame” desencadeou um amplo debate e propostas de mudanças na legislação. Dividimos este trabalho em três capítulos. O primeiro capítulo, apresentou os conceitos teóricos norteadores da pesquisa, apresentando o conceito de pânico moral, e os elementos para se identificar um fenômeno de pânico moral dos autores Goode e Ben-Yehuda (2009); e o conceito de empreendedor moral do sociólogo Howard Becker (2009).

O segundo capítulo, de caráter histórico, apresentou-se nele a história dos jogos eletrônicos no Brasil a partir das cruzadas morais contra os jogos, que resultaram em proibições e mudanças em legislações como, na classificação indicativa. Foi apresentado os principais jogos “problemáticos” na história do videogame no Brasil e no mundo e os empreendedores morais que combatiam os jogos eletrônicos violentos no país. E o primeiro caso de massacre em escolas do mundo que, foi associado a influência de jogos eletrônicos, em Columbine nos Estados Unidos em 1999.

O terceiro capítulo apresenta a análise de conteúdo da cobertura jornalística do portal de notícias da Folha de S. Paulo entre os anos de 2011 a 2019. A primeira parte do capítulo apresenta os massacres de Realengo e Suzano, em que o medo de jogos eletrônicos influenciarem atentados violentos, aparece nas reportagens, que apontavam o

primeiro massacre em escola, 2011 em Realengo, como causado por um *jogador*⁸⁵ de videogames violentos que tentava mimetizar as cenas dos jogos na vida real, deixando 12 vítimas fatais. E em 2019 que um atentado similar ao acontecido em 2011, ocorreu em março, deixando 8 vítimas fatais, em que os dois jovens responsáveis pelo atentado teriam segundo as reportagens, sido influenciados por jogos violentos.

A segunda parte do capítulo três, foi apresentado as reportagens pesquisadas na Folha de São Paulo e os critérios para a seleção das reportagens, apresentando as principais temáticas que tiveram mais espaço nas notícias em cada ano, os efeitos dos jogos em crianças e adolescentes, apresentado nas matérias e o empreendimento moral de figuras públicas durante os anos pesquisados, sobre jogos e violência, resultando em projetos de lei, visando proibir jogos “ofensivos” aos costumes, que eram entendidos como uma ameaça, segundo as reportagens.

A partir da análise da cobertura jornalística, observou-se que o fenômeno ocorrido em 2011 e 2019 pode ser identificado como episódios de pânico moral e que se manteve latente entre esses anos, reaparecendo em momentos que crimes violentos causados por jovens ou adolescentes ocorriam. Os elementos constitutivos de um fenômeno de pânico moral, sintetizados por Goode e Ben-Yehuda (2009), estão presentes nos episódios observados. O elemento de “preocupação” foi percebido através dos aumento das notícias nos anos estudados e nas falas de figuras públicas que, debatem sobre a ameaça que os jogos eletrônicos são para crianças e adolescentes, resultando em projetos de lei nos anos de 2011 e 2019, e 2 audiências públicas no ano de 2019, para discutir a possível influência dos jogos eletrônicos que retratam violentos em atos violentos.

O critério de “hostilidade”, em que pode ser percebido, na maneira como “videogame violento”, torna-se uma categoria nova, que parece ser separada dos outros jogos, e estes - os “videogames violentos” - são vistos como a principal causa dos massacres pelas figuras públicas entrevistadas e pela opinião apresentada por parte dos colunistas do portal de notícia. Em relação ao “consenso”, as pesquisas divulgadas pelo portal de notícias, apresentavam um alto nível de consenso, sobre a influência de jogos em comportamento agressivos de crianças e adolescentes, também aparece na opinião das figuras públicas e familiares dos autores do atentado que, viam os jogos como os responsáveis pelos massacres.

⁸⁵ Vale ressaltar que em nenhuma das matérias, o Wellington Menezes foi intitulado como criminosos, ou assassinos, mas sim como jogador de jogos violentos.

O critério de “desproporção”, como já apresentado no capítulo três, há um alto nível de desproporção, com a quantidade de jogadores de videogames no Brasil comparados com os casos isolados dos massacres acontecidos, em que o medo dos jogos influenciarem de “fato” atos violentos, não parece ser real, a magnitude da ameaça, é menor que a ameaça real. E por fim a “volatilidade”, que é possível afirmar que o pânico em torno dos jogos eletrônicos que retratam violência, encontra-se latente, emergindo de tempos em tempos, a partir de um crime específico que causa impacto público. Através da cobertura do portal de notícias da Folha de S. Paulo pode se perceber como essa temática ganha espaço em momentos que crimes cometidos por jovens, seguidos de suicídio, acontecem no país.

Em suma através desta pesquisa, conclui-se que é possível considerar o fenômeno de pânico moral que se iniciou em 2011 e permaneceu latente até os anos de 2013 e depois 2019, pode se observar nestes anos um episódio de pânico moral, sobre os jogos influenciarem negativamente crianças e adolescentes. Em que os “videogames violentos” aparecem como bodes expiatórios para justificar, massacres em escola. É importante ressaltar ainda que são poucas as pesquisas sobre pânico moral no contexto brasileiro e jogos eletrônicos, e a presente pesquisa buscou contribuir, mesmo que de forma limitada, para compreender sobre a mídia dos jogos eletrônicos que gera debate sobre seus malefícios e benefícios para a sociedade que, cada vez tem mais contato com esse tipo de mídia lúdica. Entretanto, há ainda muito caminho a percorrer no campo desta área, portanto, um campo fértil de trabalho que ainda deve ser explorado.

REFERÊNCIAS:

1983 - O Ano dos Videogames no Brasil. Direção de Artur Palma. Produção de Cleber Marques. S.i: **ZeroQuatro Midia**, 2017. (143 min.), son., color. Disponível em: <<https://bit.ly/2CQYqdU>>. Acesso em: 02 abr. 2019.

ATARI: Game Over. Direção de Zak Penn. S.i: Fuel Entertainment Usa, Grainey Pictures, Lightbox, Red Box Films, Xbox Entertainment Studios, 2014. (66 min.), son., color.

BECKER, Howard. **Outsiders: Estudos da sociologia do Desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BRASIL. Lei n 8.069 13 de julho de 1990. Portaria n. ° 1.189, 03 ago. 2018. Processo de classificação indicativa **DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO**, Brasília, DF, 3 ago. 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2P3Xpog>> acesso em: 01 dez 2019.

BRASIL. Congresso. Senado. Lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984. Política Nacional de Informática, e dá outras providências. **Senado**. Brasília, DF.

CAILLOIS, Roger. **Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

COHEN, Stanley. **Folk Devils and Moral Panics: The creation of the Mods and Rockers**. 3. ed. New York: Routledge, 2011.

GOODE, Erich; BEN-YEHUDA, Nachman. **Moral Panics: The social construction of deviance**. 2. ed. Chichester: Wiley-blackwell, 2009. 300 p.

GOSPELMAIS. **Tragédia em Suzano: Psicóloga alerta sobre a influência de séries e jogos violentos**. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/2D6KInr>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

HISTÓRIA do videogame no Brasil. Direção de Adriana Miranda. Produção de Marco Altberg. S.i: **Playtv**, 2014. color. Disponível em: <<https://bit.ly/2YMmoAK>>. Acesso em: 02 abr. 2019.

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

KOCUREK, Carly A.. The Agony and the Exidy:: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. Games Studies, S.i, v. 12, n. 1, p.0-0, set. 2012. ISSN:1604-7982.

LEITÃO, Débora Krischke; ALMEIDA, Francis Moraes de; SANTOS, Raíra Bohrer dos. **JOGOS ONLINE E MUNDOS VIRTUAIS: Um olhas comparativo entre World Of Warcraft e Second Life**. Vivência, Natal, v. 45, n. 1, p.77-96, 2015. ISSN 0104-3064

LIN, Holin; SUN, Chuen-Tsai. “**Cash Trade Within the Magic Circle: Free-to-play Game Challenges and Massively Multiplayer Online Game Player Responses**”. Proceeding of DiGRA, pp. 335-343, 2007.

MACHADO, Carla. Pânico Moral: Para uma Revisão do Conceito. **Interações: Sociedade e as novas modernidades**, Coimbra, v. 7, n. 4, p.60-88, out. 2004. ISSN: 2184-2929.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. 377 p. Tradução Eduardo Rieche.

MENEZES, Guilherme Pinho. **VideoGame é Droga?**: Controvérsias em torno da dependência em jogos eletrônicos. 2015. 324 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Departamento de Antropologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

PENILHAS, Bruna. **Pesquisa indica que 75,5% dos brasileiros consomem jogos eletrônicos**: Mobile permanece como a plataforma mais utilizada. 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2Sg1kiK>>. Acesso em: 04 abr. 2019.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour**: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, [s.l.], v. 6, n. 2, p.1-14, 13 fev. 2019. The Royal Society. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.171474>.

REPÓRTER Record Investigação: O Massacre de Realengo. Rio de Janeiro: Rede Record, 2011. Son., color. Disponível em: <<https://bitly.com>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

ROSA, Pablo Ornelas. Outra história do consumo de drogas na modernidade. **Cadernos de Terapia Ocupacional da Ufscar**, [s.l.], v. 22, n. , p.185-196, 2014. Editora Cubo Multimedia. <http://dx.doi.org/10.4322/cto.2014.041>.

SALEN, Katie; ZIMMERMANN, Eric. **As Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SPRINGHALL, John. **YOUTH, POPULAR CULTURE AND MORAL PANICS**. New York: Martin's Press, 1998.

VERONESE, J. R. P.; SILVA, R. L.. O tratamento jurídico conferido aos jogos eletrônicos no Brasil: a necessidade de conciliar entretenimento com a proteção dos demais direitos fundamentais de crianças e adolescentes. **Revista Jurídica da Presidência**, Santa Maria, v. 13, n. 99, p.89-110, maio 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2qYzBdE>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

VIDEOGAMES: O filme. Direção de Jeremy Snead. Roteiro: Jeremy Snead. S.i: Mediajuice Studios, 2014. (101 min.), color. Legendado.

WARDYGA, Brian J.. **The Video Games Textbook**. London: Crc Press, 2019.

NOTÍCIAS ANALISADAS (2011 a 2019):

ANGIOLILLO, Francesca. Vídeo de matança em mesquita evocaria linguagem de jogos de tiro. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 15 mar. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/37O03qE>>. Acesso em: 15 maio 2019.

CAREY, Benedict. Relação entre jogos e violência ainda é incerta. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 25 fev. 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/2KZMqv2>>. Acesso em: 22 maio 2019.

BOLDRINI, Angela. Não há ligação entre games violentos e chacina, diz autor de livro sobre Columbine. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 15 mar. 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/34vDF3k>>. Acesso em: 15 mar. 2019

DEMETRIO, Amanda. Venda de games no Brasil é questionada. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 06 maio 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2qJQvfZ>>. Acesso em: 28 maio 2019.

DOMINGO Espetacular - Atirador de Realengo jogava games violentos. Rio de Janeiro: Rede Record, 2011. Son., color. Disponível em: <<https://bit.ly/2DpLIIs>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

DEMETRIO, Amanda. Projeto de lei prevê criminalizar games "ofensivos". **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 06 jul. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2QXnQyA>>. Acesso em: 15 maio 2019.

DEMETRIO, Amanda. Senador diz que projeto é 'polêmico'. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 07 jul. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2slxUad>>. Acesso em: 15 maio 2019.

GARCIA, Rafael. Estudos pró-games não são unanimidade. **Folha de São Paulo**. Washinton, 14 set. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/35Js4xX>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

GARCIA, Rafael. Jogo com competição pode ser pior que o violento. **Folha de São Paulo**. Washinton, p. 1-1. 14 set. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2rAUfQI>>. Acesso em: 5 jun. 2019.

GENESTRETI, Guilherme; VINES, Juliana. Liberação de games violentos para menores divide especialistas. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-2. 07 jul. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2R1vHuP>>. Acesso em: 28 maio 2019.

JOELVING, Frederick. Estudo vincula videogames a agravamento de distúrbios mentais. **Folha de São Paulo**. Nova Iorque, p. 1-1. 11 jan. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/2OYwlaa>>. Acesso em: 15 set. 2019.

PAULO, Folha de S.. Filhos de PMs mortos usava imagem de personagem assassino em rede social. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 06 ago. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/35LeIRY>>. Acesso em: 06 nov. 2019.

PUFF, Jefferson. Criança fica mais agressiva e isolada com excesso de videogame. **Folha de São Paulo**. Londres, p. 1-1. 06 jun. 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/33zd3NS>>. Acesso em: 19 maio 2019.

KELLAND KATE. Jogar muito videogame altera área do cérebro ligada à recompensa. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. nov. 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/35FheZN>>. Acesso em: 14 maio 2019.

KLEINFELD, N. R.. Enigma envolve chacinas. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-3. 10 out. 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/2PbG4tC>>. Acesso em: 19 maio 2019.

LAFRANIERE, Sharon. Chacinas ignoradas revelam natureza da violência armada nos EUA. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-3. 27 maio 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2OQMFuL>>. Acesso em: 13 maio 2019.

LIMA, Renato Sérgio de. A falsa ideia de que `se o crime é uma doença, os caveiras são a cura`. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 16 mar. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/2OsuzPc>> . Acesso em: 15 mar. 2019.

MAIA, Dhiego. Governo de SP define regras para indenizar famílias das vítimas de Suzano. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 06 abr. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/2qXg5y3>>. Acesso em: 06 abr. 2019.

MENA, Fernanda. Obsessão por game, abandono dos pais e bullying marcaram vida de atirador. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 14 mar. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/2XWcX1B>>. Acesso em: 13 mar. 2019.

MUNDASAD, Smitha. Videogame em pequenas doses faz bem a crianças, diz estudo. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 04 ago. 2014. Disponível em: <<https://bit.ly/2DrZ3dS>>. Acesso em: 19 maio 2019.

OLIVEIRA, João Vitor. Games violentos podem tornar as pessoas 'mais boazinhas', diz estudo. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-3. 11 jul. 2014. Disponível em: <<https://bit.ly/2RklU3f>>. Acesso em: 22 maio 2019.

URIBE, Gustavo. 'Essas coisas não aconteciam no Brasil', diz Mourão sobre ataque a tiros em SP O presidente Jair Bolsonaro até agora manteve. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 13 mar. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/34rVb8E>>. Acesso em: 13 maio 2019.

VARELLA, João. Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 14 abr. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/37Jwdnj>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

VERSOLATO, Mariana. 'Viciados' em jogos preocupam pais e psicólogos. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 02 set. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/35Mg9zv>>. Acesso em: 14 maio 2019.

_____. Crescem no país centros para ajudar jogadores compulsivos de aventuras on-line; convívio social e vida escolar sofrem com o problema. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 02 set. 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/2Dop0en>>. Acesso em: 14 maio 2019.

OLIVEIRA, João Vitor. Games violentos podem tornar as pessoas 'mais boazinhas', diz estudo. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 22 jul. 2014. Disponível em: <<https://blogdetec.blogfolha.uol.com.br/2014/07/11/games-violentos-podem-tornar-as-pessoas-mais-boazinhas-diz-estudo/>>. Acesso em: 15 maio 2019.

ORRICO, Alexandre. Fabricantes investem em games para adultos, mas ainda há opções infantis. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 05 jan. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/2Dm59N4>>. Acesso em: 13 maio 2019.

SCHÜLER, Fernando. A banalidade do mal e as perguntas que não sabemos fazer. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p. 1-1. 14 mar. 2019. Disponível em: <<https://bit.ly/33o3lxy>>. Acesso em: 19 maio 2019.