

ROCKSTAR E CONTROVÉRSIA SOBRE VIOLENCIA NOS VIDEOGAMES

*ROCKSTAR AND VIDEOGAME
CONTROVERSIES ON VIOLENCE*

Marina Fontolan

fontolan_marina@yahoo.com.br

Doutora em Política Científica e Tecnológica
pela Universidade Estadual de Campinas
(Unicamp)

Janaína Pamplona da Costa

Jpcostaota@unicamp.br

Doutora em Doutorado em Science and
Technology Policy Studies e professora de Polí-
tica Científica e Tecnológica da Unicamp

Marko Synésio Monteiro

carambol@unicamp.br

Doutor em Ciências Sociais e professor de Polí-
tica Científica e Tecnológica da UNICAMP

Léa Maria L. S. Velho

velho@ige.unicamp.br

Doutorado em Política Científica e Tecnológica
e professora de Política Científica (UNICAMP)

DOI: 10.21882/ruc.v8i15.842

Recebido em: 23/09/2020

Aceito em: 24/11/2020

RESUMO

O objetivo deste artigo é mapear as controvérsias sobre videogames e atos violentos. Inicialmente, realizamos uma discussão teórica sobre o tópico; logo após, por intermédio de notícias e fóruns de discussão sobre jogos, a pesquisa apresenta um levantamento sobre pessoas e instituições envolvidas em controvérsias criadas por dois jogos, publicados pela empresa americana Rockstar. Os estudos de caso sobre *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar, 2013) indicam que a relação entre violência e videogames depende de como o assunto é abordado nos jogos e na sociedade — no período de lançamento dos títulos.

Palavras-chave: Videogames. Violência. Controvérsia. Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia. Comunicação.

ABSTRACT

*This paper aims at mapping and analyzing controversies that relates violence and video-games. Initially, we present theoretical discussion on the topic; then, through news and discussion, the survey presents a survey of people and institutions involved in controversies created by two games, published by the American company Rockstar. The case studies on *Bully* (Rockstar, 2006) and *GTA V* (Rockstar, 2013) indicate that the relationship between violence and video games depends on the way the subject is approached in the games and within society — in the launch period of the titles.*

Keywords: Videogames. Violence. Science and Technology. Communication.

Introdução

Há casos nos quais videogames se tornam controversos,¹ o que inclui sua relação com atos violentos (MEDEIROS, 2020). O objetivo deste artigo, portanto, é mapear a construção das controvérsias que associam videogames e atos violentos. Para que este objetivo seja alcançado, propõe-se a seguinte pergunta: por que há diferenças nas reações em relação aos jogos cujas temáticas ou cenas apresentam conteúdos violentos?

Para responder essa pergunta, realiza-se um estudo comparativo entre *Bully* (Rockstar, 2006) e *Grand Theft Auto V* (GTA V - Rockstar, 2013). Estes jogos foram escolhidos por serem ambos produzidos e publicados pela Rockstar Games, empresa reconhecida por lançar títulos ligados apenas ao público adulto e que lidam constantemente com a temática da violência.² Ademais, esses títulos trazem temas e cenas que foram considerados controversos na época de lançamento. As reações aos jogos foram muito diferentes, o que indica mudanças na percepção pública que relaciona atitudes violentas no mundo real e *games* com conteúdo violento. Um fator de grande importância na escolha do recorte da pesquisa foi a disponibilidade de materiais, que permitiram a análise da controvérsia que os jogos estavam envolvidos. Além disso, a escolha de dois jogos publicados por uma mesma empresa elimina uma variável de análise: aquela que considera as reações serem diferentes porque os jogos são criados por empresas diferentes.

Bully (Rockstar, 2006) conta a história de um garoto que precisa aprender a sobreviver em um novo ambiente escolar, marcado pela violência. Em *GTA V* (Rockstar, 2013) o jogador controla três personagens: Michael De Santa, Trevor Philips e Franklin Clinton,

cujas vidas criminosas acabam os unindo para um último grande golpe. Esse título ainda aparece nas listas dos mais vendidos até o ano de 2019.³

No entanto, mesmo produzindo jogos com temáticas extremamente violentas, não é sempre que esse debate ressurgiu. Esse é o caso de *L.A. Noire* (Rockstar, 2011) e de *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), ambos também publicados pela Rockstar. O primeiro conta a história de Cole Phelps, um policial novato que procura resolver diversos crimes em Los Angeles durante a década de 1940. O segundo fala sobre a história de John Marston, um ex-fora da lei que trabalha com policiais corruptos para caçar seus antigos parceiros de crime, nos Estados Unidos de 1911. Dessa forma, não são todos os jogos com essa temática que se tornam parte das controvérsias que relacionam videogames e violência — o que justifica a presente pesquisa.

Para que a análise da controvérsia seja realizada, este artigo foi estruturado em cinco seções. Primeiro, realizamos uma discussão teórica acerca dos estudos de controvérsias, com foco nos Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia. Depois, apresentamos a metodologia, que foi baseada no levantamento de notícias sobre os jogos e dos atores envolvidos. Por fim, exibimos o mapeamento e analisamos as controvérsias, ao destacar os atores e a forma como eles ajudaram a construí-las. Conclui-se que ambos os jogos foram recebidos de forma diferente por conta da popularização de estudos que colocam em dúvida a ideia de que jogos violentos estimulam comportamentos agressivos na sociedade.

Aspectos teóricos

Videogames é um termo que apresenta um largo debate, incluindo a grafia da

¹ Utiliza-se os termos polêmica e controvérsia como sinônimos, no intuito de evitar repetições de palavras.

² Fonte: <<http://www.rockstargames.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³ Fonte: <<https://venturebeat.com/2020/01/16/20-best-selling-games-of-2019/>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

palavra em si (STENROS, 2016; TAVINOR, 2008). Neste sentido, nos apropriamos da seguinte definição:

O videogame é uma forma de entretenimento multimídia para um ou mais indivíduos, ligado a um hardware e a um software, controlado por um periférico (...) e projetado em algum tipo de tela (...). Eles podem ser utilizados para entretenimento ou como parte de programas educacionais ou de treinamento (...). Tematicamente, podem retratar qualquer tópico, atividade ou universo paralelo que a imaginação humana pode criar (BERNAL-MERINO, 2015, p. 18, tradução nossa).⁴

Esta definição de videogames é fundamental para o presente artigo, porque leva em consideração diversos aspectos tecnológicos e temáticos que os jogos podem retratar. Essa discussão também exige uma reflexão acerca do termo violência e de quais significados que daremos a este conceito. O dicionário Aurélio⁵ traz duas definições:

1. [Jurídico] Constrangimento físico ou moral exercido sobre alguém, que obriga essa pessoa a fazer o que lhe é imposto: violência física, violência psicológica.
2. Ato de oprimir, de sujeitar alguém a fazer alguma coisa pelo uso da força; opressão, tirania: violência contra a mulher.

Definições muito próximas a estas também são encontradas em obras acadêmicas (ver STURMEY, 2017). Ambas as definições tratam da noção de violência ligada à coerção física e/ou psicológica, à submissão e

realização de atividades pelo uso da força. Essa noção de violência é fundamental para entendermos as controvérsias acerca dos jogos que tratam de temas como *bullying* e crime organizado. Além disso, essa definição nos ajuda a entender as controvérsias criadas por esses jogos.

A discussão teórica se baseará em quatro estudiosos: Sheila Jasanoff (2015), Bruno Latour (2005), Tomasso Venturini (2010) e Cynthia Krauss (2012). Jasanoff (2015) parte do pressuposto de que os aspectos materiais e sociais ligados à tecnologia não devem ser separados. Suas ideias se relacionam aos estudos de controvérsia em Ciência e Tecnologia, no sentido de pensar a relação entre sociedade e tecnologia. Latour (2005) e Venturini (2010) propõem uma forma de estudo que mapeia e analisa as controvérsias. Krauss (2012) discute a importância do estudo de controvérsias que ainda não foram totalmente fechadas, incluindo o caso analisado neste artigo.

Há um debate, dentro dos Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia, sobre as relações entre tecnologia e sociedade e a forma como essas esferas devem ser estudadas (MERTON, 1938; POLANYI, 1962). Neste artigo, compartilhamos as ideias de Jasanoff (2015), que argumenta que não devemos separar o material do social, algo muito comum em estudos ligados ao desenvolvimento de tecnologias. A estudiosa parte do pressuposto de que a tecnologia está imbricada nos papéis sociais de instituições e práticas das sociedades que a desenvolveram (JASANOFF, 2015).

Considerando que as esferas tecnoló-

⁴ Do original: "(...) a videogame is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (...), and displayed on some kind of screen (...). They can be used as entertainment or as part

of a serious educational or training programme (...).Thematically, they can portray any topic, activity, or parallel universe which the human imagination is able to conjure up (...)".

⁵ Fonte: <<https://www.dicio.com.br/violencia/>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

gicas e sociais estão interligadas, devemos utilizar metodologias de estudo apropriadas para tal, como as apresentadas por Latour (2005) e Venturini (2010).

Latour (2005) argumenta que devemos seguir os atores da controvérsia. No entanto, ele argumenta que se deve evitar reconhecer os atores envolvidos de antemão. Afinal, essa abordagem nos leva a criar relações superficiais, sem o devido cuidado de identificar esses atores corretamente dentro da controvérsia (LATOUR, 2005). Deve-se estudar as controvérsias se baseando em cinco incertezas:

- A natureza dos grupos: existem muitas formas contraditórias dos atores serem identificados;
- A natureza das ações: em cada curso de ação há uma grande variedade de agentes que parecem invadir e deslocar os objetivos originais;
- A natureza dos objetos: os tipos de organismos que participam na interação parecem permanecer em aberto;
- A natureza dos fatos: as ligações das ciências naturais com o resto da sociedade parece ser a fonte de disputas contínuas;
- e, finalmente, sobre o tipo de estudos realizados sob o rótulo de ciência do social já que nunca é claro em que sentido pode-se dizer que as ciências são empíricas no âmbito social (LATOUR, 2005, p. 22, tradução nossa).

Estas cinco incertezas nos permitem aprofundar o entendimento das relações entre atores, sendo estes humanos ou não, identificado na Teoria do Ator-Rede (Actor-Network Theory - ANT). É importante notar que, neste tipo de análise, a formação das redes e seu eventual desmantelamento não são

contemplados e que o peso dos atores humanos e não humanos são sempre equiparados (JASANOFF, 2015).

Uma das formas de colocar a ANT em prática é por meio da criação de uma cartografia visual da controvérsia. Para tal, Venturini (2010) faz as seguintes recomendações: ouvir mais os atores do que a própria voz do estudioso; observar a maior quantidade de pontos de vista possível; não restringir a observação a uma metodologia ou teoria; ajustar sempre as observações e descrições; atribuir a cada ator a visibilidade proporcional a seu peso na controvérsia; prover descrições que sejam flexíveis, adaptadas e redundantes.

Porém, a perspectiva de Venturini (2010) se afasta um pouco da ANT, sobretudo na necessidade de deixar claro o papel de cada ator na controvérsia e qual o peso que teve na solução (ou não) da mesma. Tais recomendações são importantes para evitar o que Jasanoff (2015) descreve como o risco da ANT: o de tornar as ações opacas, difundir a responsabilidade e despolitizar o poder. Além disto, a autora prioriza a utilização de comparações como forma de alcançar um melhor entendimento das relações entre os atores (JASANOFF, 2015). Dessa forma, ainda que utilizemos alguns dos passos da ANT, nos focaremos mais nas colocações de Venturini (2010) e Jasanoff (2015), uma vez que estas nos permitem uma compreensão mais aprofundada da controvérsia que relaciona videogames e a violência no mundo real.

Para Krauss (2012), os estudos de controvérsias não devem se restringir apenas àquelas que já terminaram. Para a estudiosa, também devemos olhar para os conflitos em andamento e para as temáticas que não se tornaram controvérsias. Essa abordagem enriquece e complexifica os estudos sobre a relação entre ciência, tecnologia e sociedade, já que evidenciam temas que se tornam conflitos, como se desenvolvem e terminam.

O uso de tecnologias digitais, seja para redigir um texto ou para a coleta de informações, também deve ser levado em consideração. Isso inclui as restrições enumeradas por Venturini (2010, p. 803, tradução nossa): “1. os mecanismos de pesquisa não são a rede; 2. a rede não é a Internet; 3. a Internet não é o digital; 4. o digital não é o mundo”. Assim sendo, é fundamental salientar que este estudo não procura exaurir o tema da controvérsia que relaciona videogames e violência, sobretudo em virtude da limitação que as fontes digitais nos trazem.

Metodologia

A apresentação da controvérsia violência/videogames será feita por meio de uma cartografia (VENTURINI, 2010) e se caseia em dois jogos : *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar, 2013). Os dois jogos foram envolvidos em controvérsias em função de seu conteúdo considerado violento e, também, pela acessibilidade das informações.

O seguinte passo a passo metodológico foi utilizado para a realização desta pesquisa:

1. Consulta às linhas do tempo, que identificam os tipos de controvérsia;
2. Levantamento de informações disponíveis sobre as controvérsias;
3. Escolha dos jogos;
4. Levantamento detalhado sobre as polémicas relativas aos jogos escolhidos;
5. Identificação e classificação dos atores;

6. Criação do desenho da cartografia da controvérsia.

As controvérsias foram mapeadas a partir de linhas do tempo baseadas em diversos websites, identificando títulos e em quais controvérsias os jogos se inserem (Passo 1),⁶ este mapeamento foi complementado por pesquisas utilizando a ferramenta de busca do Google. A busca identificou uma elevada variação de controvérsias nas linhas do tempo e, portanto, decidimos pelas discussões sobre dois jogos: *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar,2013) (Passos 2 e 3).

Uma vez feito o recorte, complementou-se os dados com a busca por informações sobre as controvérsias destes casos por meio do Google (Passo 4). Para tal, os seguintes termos foram utilizados, em inglês e português: *Bully* controvérsia (*Bully controversy*), *GTA* controvérsia (*GTA controversy*), *GTA V* cena de tortura (*GTA V torture scene*). O primeiro termo de pesquisa foi encontrado nas linhas do tempo consultadas. A escolha do segundo deu-se pela acessibilidade de informações, uma vez que se trata do título mais recente da série *GTA*. O último termo de pesquisa foi utilizado em função do *GTA V* (Rockstar, 2013) apresentar uma cena de tortura, cuja discussão da cena resultou na construção da controvérsia sobre o jogo. Ao notar que cada pesquisa resultava em cerca de 20.000 links de resposta, utilizou-se o *Google Scraper*,⁷ sem sucesso.

Assim, iniciou-se uma pesquisa manual do conteúdo levantado pelo Google e percebeu-se que as informações começavam a se repetir a partir da terceira página da pesquisa. Isto fez com que os atores fossem pro-

⁶As listas consultadas para esta pesquisa foram: <<http://ncac.org/resource/a-timeline-of-video-game-controversies>> e <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/rockstar-conheca-maiores-polemicas-envolvendo-produtora-de-gta.html>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁷ Ferramenta da Google que levanta dados de páginas da web e as coloca numa tabela. Para mais informações: <<https://chrome.google.com/webstore/detail/scraper/mbigbapnjcgaffohmbkdlecacpepngjd>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

curados manualmente, com a notória limitação de que o peso dos atores dentro da controvérsia nem sempre pôde ser averiguado (Passo 5). A partir do levantamento dos atores, foi desenvolvida uma cartografia da controvérsia, apresentada na próxima sessão (Passo 6).

Visualizando a controvérsia

A controvérsia está representada na Figura 1. Como se pode notar, parte-se da Rockstar para pensar seus jogos e em quais controvérsias a empresa esteve envolvida. Há, também, aquilo que foi chamado de ‘controvérsias falhas’ — controvérsias existentes, mas sobre as quais não foi possível seguir os atores através da metodologia de coleta de dados descrita. As cores e tamanhos de cada bloco foram colocados desta forma apenas para a otimização da visualização dos atores envolvidos, não possuindo significados intencionais.

A Descrição do Mapa

A criação do mapa foi baseada na abordagem teórica de Latour (2005) e Venturini (2010). Esses autores argumentam que os atores das controvérsias devem ser observados, identificando seus papéis e os pesos que cada um possui na controvérsia estudada. Como dito na metodologia, não conseguimos identificar o peso dos atores na controvérsia, já que o uso da ferramenta *Google Scraper* não foi bem sucedida. No entanto, o levantamento dos atores tal como realizado permite inferir análises que ajudam responder à pergunta de pesquisa que norteia este estudo: por que há diferenças nas reações em relação aos jogos cujas temáticas ou cenas apresentam conteúdos violentos?

O primeiro título analisado é *Bully*, lançado em 2006. O jogo conta a história de Jimmy Hopkins, um adolescente que fora expulso de todas as escolas em que estudou e que foi abandonado pela mãe na *Bullworth Academy*, onde se passa o jogo. O adolescente, então, deve aprender a sobreviver neste local, lidando com diversas interações possíveis dentro de uma escola.⁸ Para trabalhar com esse caso, o recorte se restringe às reações que ocorreram nos Estados Unidos e na Inglaterra, dando maior peso ao primeiro país, onde se discutiu questões de segurança sobre o jogo e a possibilidade de bani-lo.

Este jogo teve o ponto focal da controvérsia está em sua temática, que são as práticas de *bullying* em um ambiente escolar. Cabe notar que o jogo teve suas vendas proibidas no Brasil em 2008 pela justiça do Rio Grande do Sul, que considerou o jogo inapropriado para jovens e crianças. As vendas foram retomadas em 2016, sem a apresentação de justificativas para tal conduta por parte dos envolvidos.⁹ A proibição temporária do jogo no Brasil mostra que a controvérsia esteve presente em outros mercados, cujas reações foram diferentes daquelas que ocorreram nos EUA.

Quando a Rockstar anunciou o lançamento de *Bully* em 2006, um protesto ocorreu em frente ao escritório da empresa, localizada na ilha de Manhattan, NY, EUA. O protesto foi promovido pela Organização Não Governamental (ONG) *Peaceholics* e apoiado por Jack Thompson, um advogado e ativista que luta contra a violência e a sexualização dos videogames, com o intuito de que estes temas não sejam vivenciados pelos jovens.¹⁰ O cofundador da *Peaceholics*, Ronald Moten, deu as seguintes declarações em relação ao jogo:

⁸ Fonte: <<http://www.rockstargames.com/bully/home/>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁹ Fonte: <<http://noticias.bol.uol.com.br/brasil/2008/04/09/ult4733u14825.jhtm>> e

<<http://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/noticia/banido-em-2008-game-bully-volta-a-ser-vendido-no-brasil/59657>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁰ Fonte: <<http://www.mtv.com/news/1538356/rocksta>

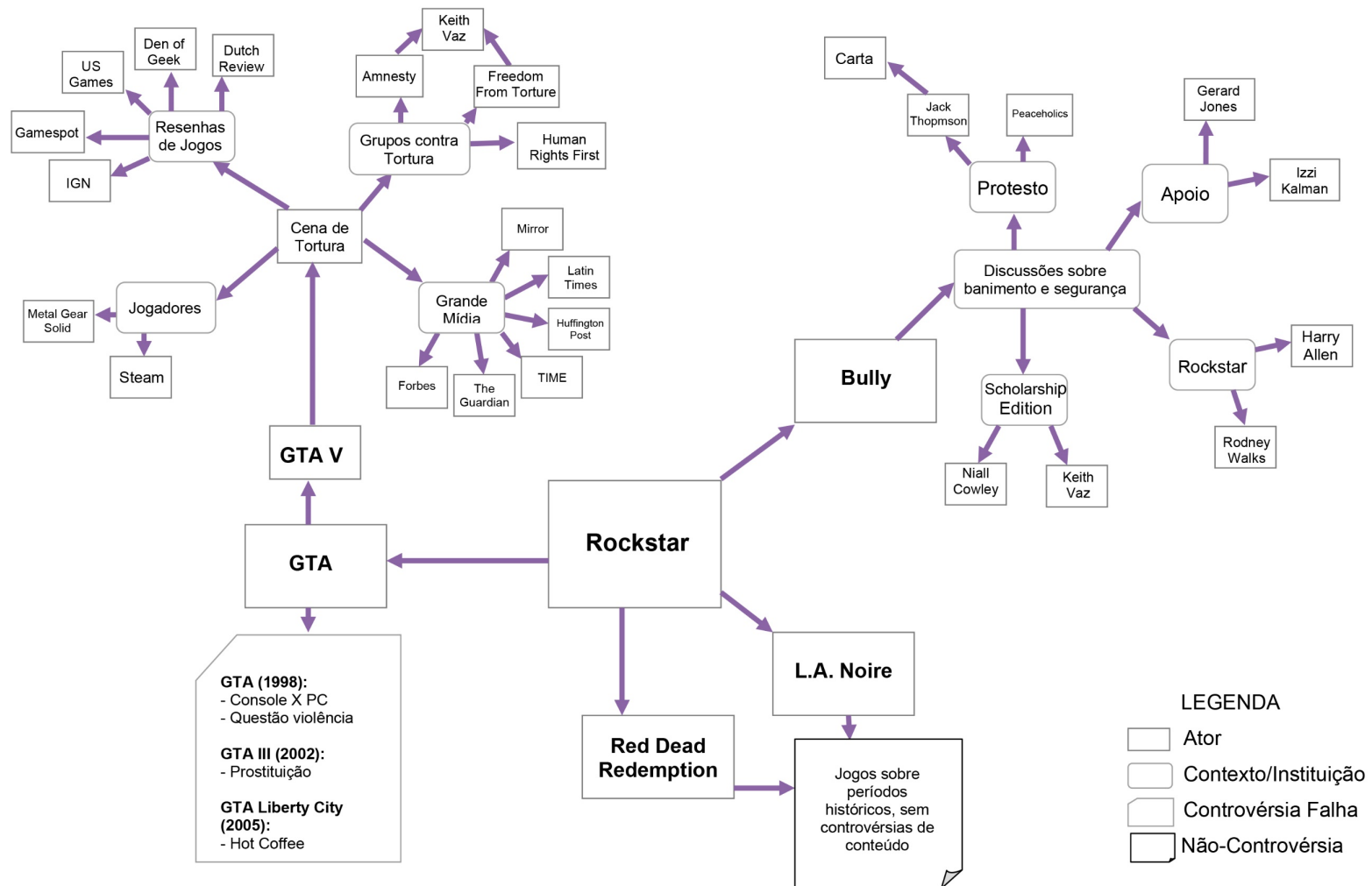


Figura 1 – Mapeamento da Controvérsia

Fonte: Autoria Própria

“não achamos que é respeitoso a todas as crianças que foram mortas nestas escolas, a todos os professores que precisam trabalhar com estas crianças (...)” e “As pessoas estão insultando e desrespeitando nossos professores. É por isto que não conseguimos manter bons professores nas escolas. Estas brigas levam à tiroteios”.¹¹ Jack Thompson, em carta à Rockstar, apoiou a atitude dos *Peaceholics* e comparou o jogo ao massacre de Columbine: “Columbine mudou a cara da América e vocês vêm com um jogo que celebra, glamouriza e treina crianças para fazer o que (Dylan) Klebold e (Eric) Harris fizeram”.¹²

No entanto, o jogo contou com apoiadores como Izzi Kalman,¹³ psicólogo e fundador do site Bullies2Buddies, que nota a importância de jogos como *Bully* (Rockstar, 2006): “a vida é muito segura hoje”. (...) “Nós precisamos destas outras distrações para nos dar alguma simulação”.¹⁴ Além dele, o autor Gerard Jones, que publicou um estudo sobre os efeitos da TV e dos videogames em crianças, também se mostrou favorável ao jogo. Seus estudos concluem que “Em geral, videogames são menos perturbadores que filmes

ou programas de TV, porque as crianças têm controle sobre o que estão vendo”.¹⁵

Os membros da própria Rockstar — o publicitário Harry Allen e o porta-voz Rodney Walker — falaram sobre o tema publicamente. O primeiro afirma que, por mais que a Rockstar seja conhecida por jogos com temas sobre armas e criminalidade, ela está procurando constantemente por narrativas, situações e estórias para seus jogos.¹⁶ Já o porta-voz afirmou que “A escola pode ser dura às vezes, nem sempre se trata de notas A”.¹⁷ É importante notar que estes casos registrados são únicos na controvérsia estudada. Esse fato chama a atenção porque a empresa escolheu justamente esse jogo para se expressar publicamente.

Em 2008, o lançamento de uma versão em alta definição do jogo trouxe novos personagens à controvérsia. O primeiro deles é Niall Cowley, do fundo de caridade *BeatBullying*, que afirma que “Alguns estúpidos acharam que seria um *software* divertido e interessante para criar, mas subestimam todo o trabalho que instituições como a nossa procuram realizar”.¹⁸ Além dele, Keith Vaz, mem-

¹¹ Tradução Própria.

Original: "People are making enough insults and disrespect to our teachers. That's why we can't get quality teachers to stay in the schools. These fistfights lead to gunplay. We don't need to teach kids to play pranks."

Fonte:

<http://www.mtv.com/news/1538356/rockstars-controversial-bully-game-not-a-schoolyard-gta-after-all/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹² Fonte: <http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,AA1315966-7084,00.html>. Acesso em 20 nov. 2020.

¹³ Fonte:

<http://www.mtv.com/news/1538356/rockstars-controversial-bully-game-not-a-schoolyard-gta-after-all/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁴ Tradução Própria.

Original: "Life is so safe today" (...) "We need these other diversions to give us some stimulation. Otherwise we'd be bored out of our skulls."

Fonte:

<http://www.mtv.com/news/1538356/rockstars-controversial-bully-game-not-a-schoolyard-gta-after-all/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁵ Fonte: <http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,AA1315966-7084,00.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁶ Fonte:

<http://www.mtv.com/news/1538356/rockstars-controversial-bully-game-not-a-schoolyard-gta-after-all/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁷ Fonte: <http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,AA1315966-7084,00.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁸ Tradução Própria.

Original: "Some mindless people thought this was a fun, interesting piece of software to create, but it undermines all the hard work that organizations like ours are seeking to do."

bro do parlamento britânico, afirmou o seguinte: “a ideia das pessoas glorificarem o bullying é, simplesmente, de mau gosto (...). Só o nome Bully vai atrair jovens a comprá-lo”.¹⁹

Nesse sentido, a controvérsia se estendeu por diversos países e versões do jogo e incluiu funcionários da empresa que estiveram envolvidos em seu desenvolvimento e publicação. No entanto, nota-se que o título continua à venda em todos os países onde a *Rockstar* comercializa seus produtos e que não houve mais discussões acerca do jogo desde o lançamento da versão em alta definição de *Bully* (Rockstar, 2006), de modo que se pode considerar essa controvérsia fechada.

Passa-se, agora, para a análise das controvérsias sobre *GTA V* (Rockstar, 2013). Este jogo consolidou a Rockstar como uma grande produtora de vídeo games e sempre é alvo de controvérsias. Infelizmente, não foi possível ter acesso às informações acerca das versões mais antigas do jogo, de modo que, no mapa, esses itens foram incluídos em ‘controvérsias falhas’.²⁰

Sobre *GTA V* (Rockstar, 2013), encontramos uma narrativa diferente da relatada anteriormente. Neste jogo, o jogador acompanha a estória de três personagens: Michael De Santa, Franklin Clinton e Trevor Philips, cujas vidas ligadas ao mundo do crime se interligam durante o jogo, o que dá ao jogador a possibilidade de interagir com os

três. A controvérsia se deu pelo jogo apresentar uma cena de tortura, na qual o jogador é obrigado a interagir durante todo o processo e só consegue progredir na estória se ele completar esta missão. Neste caso, o jogador atua como Trevor e tortura o Sr. K, um instalador de *Home Theater*, a mando do Federal Bureau of Investigation (F.B.I.), que precisa matar um terrorista.²¹ A cena dura cerca de 20 minutos, contando os momentos em que há um corte na cena, para o atirador de elite busque e elimine seu alvo. O segmento termina com o seguinte roteiro:

Trevor: A mídia e o governo nos fazem acreditar que tortura é algo necessário. Nós precisamos conseguir informações para nos afirmar. Nós conseguimos tirar informações de você?

Sr. K: Eu teria contato tudo!

Trevor: Exatamente! A tortura é para o torturador. Ou para o cara que está dando ordens ao torturador. Você tortura pelos bons tempos! Nós todos precisamos admitir isso. É inútil como um meio de obter informações.²²

Esta cena chamou a atenção de grupos que são contra a tortura. O primeiro deles foi o *Human Rights First*, que reproduziu, em seu site, um artigo publicado no *Huffington Post*.²³ Depois, a instituição *Freedom From Torture* se posicionou, por meio de seu chefe executivo, Keith Best, que afirmou que “Rockstar North cruzou a linha por forçar as pessoas a participar de uma tortura (...)”.²⁴

Fonte: <http://www.eurogamer.net/articles/telegraph-rekindles-bully-controversy>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁹ Tradução Própria.

Original: “The idea that people should be glorifying bullying is just tasteless (...). Just the name Bully is going to attract young people to buy it”.
Fonte: <http://www.eurogamer.net/articles/telegraph-rekindles-bully-controversy>. Acesso em: 20 nov. 2020.

²⁰ <http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/rockstar-conheca-maiores-polemicas-envolvendo-produtora-de-gta.html>

²¹ Cena completa disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=SFU8dTyswE0>. Acesso em: 20 nov. 2020.

²² Tradução Própria. Áudio original presente no vídeo da nota 20.

²³ Fonte: <http://www.humanrightsfirst.org/2013/09/24/what-grand-theft-auto-5-can-teach-us-about-torture>. Acesso em: 20 nov. 2020.

²⁴ Fonte: <http://veja.abril.com.br/blogs/pop/2013/09/23/cenas>

Além disto, a Anistia Internacional, o *Freedom from Torture* e Keith Vaz se uniram para condenar o jogo, sendo que o parlamentar afirma que “é importante que a indústria de videogames tome providências para informar totalmente o público sobre o nível de conteúdos extremos”.²⁵

Websites que são especializados em resenhas de jogos também se tornaram atores da controvérsia ao comentarem a cena e seu roteiro. Um dos maiores websites sobre jogos e entretenimento voltados à cultura pop, o *IGN*, dá especial atenção à cena e ao sentimento inquietante que ela provoca.²⁶ A avaliadora do jogo²⁷ diz que a cena “passa dos limites” do bom gosto e que a obrigatoriedade de ter que jogar essa missão foi difícil para ela. O *Gamespot* — também um dos maiores websites sobre jogos — nota que, por mais que haja uma crítica à prática da tortura, trata-se de uma hipocrisia, uma vez que você acaba tendo que praticá-la de todo o jeito.²⁸ Sites menores como o *Den of Geek*²⁹ e o *Dutch Review*³⁰ afirmam que acrescentar a cena ao jogo foi algo desnecessário e que a *Rockstar* teria

passado dos limites. Já o *USGamer* afirma que a cena como esta é aceitável por causa da crítica que o roteiro traz.³¹ O posicionamento desses sites vai, em geral, para uma crítica à cena.

Grandes jornais e mídias também emitiram suas opiniões sobre o jogo, tornando-se atores. O britânico *Mirror* afirma que a violência generalizada do jogo faz com que a mensagem da cena de tortura e sua crítica subsequente se percam.³² O *Latin Times* não deixa sua posição muito clara, mas pareceu estar mais voltado para a ideia de que a cena é um tipo de violência gratuita.³³ O *Time*³⁴ e o *The Huffington Post*³⁵ afirmam claramente que se trata de violência gratuita e o segundo ainda chama a atenção para a cultura da glorificação da criminalidade. O *The Guardian* fala da importância da cena, comparando-a a outras mídias de entretenimento.³⁶ A *Forbes* argumenta que, por mais que a cena seja chocante e nada divertida, ela é uma sátira.³⁷ A participação da grande mídia nas controvérsias que relacionam videogames e

[de-tortura-em-grand-theft-auto-v-provoca-polemica/](#). Acesso em: 20 nov. 2020.

²⁵ Tradução Própria.

Original: "it is important that the video game industry takes steps to fully inform the public about the level of extreme content."

Fonte: <http://www.latintimes.com/grand-theft-auto-v-gaining-criticism-brutal-torture-scene-gta-5-too-graphic-poll-131322>. Acesso em: 20 nov. 2020.

²⁶ <http://www.ign.com/videos/2013/09/16/grand-theft-auto-v-video-review>

²⁷ Nome não divulgado.

²⁸ <http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>

²⁹ Fonte: <http://www.denofgeek.com/us/games/gta-v/202022/a-closer-look-at-gta-vs-most-controversial-scene>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³⁰ Fonte: <http://dutchreview.com/featured/gta-v-torture-controversy-rockstar-gone-too-far/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³¹ Fonte: <http://www.usgamer.net/articles/the-5-most-shocking-grand-theft-auto-moments>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³² Fonte: <http://www.mirror.co.uk/lifestyle/staying-in/video-games/gta-5s-most-controversial-mission-2279001>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³³ Fonte: <http://www.latintimes.com/grand-theft-auto-v-gaining-criticism-brutal-torture-scene-gta-5-too-graphic-poll-131322>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³⁴ Fonte: <http://entertainment.time.com/2013/09/19/grand-theft-auto-v-slams-into-controversy-with-gratuitous-torture-scene/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³⁵ Fonte: <http://www.huffingtonpost.com/raha-wala/what-grand-theft-auto-5-c-b-3963352.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³⁶ Fonte: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/dec/31/grand-theft-auto-5-torture-violence-video-games>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³⁷ Fonte: <http://www.forbes.com/sites/erik-kain/2013/09/21/grand-theft-auto-v-torture-scene-is-satire/#6334ef46131e>. Acesso em: 20 nov. 2020.

violência é importante no sentido de construir um imaginário para a população não-jogadora.

É importante, também, notar as reações dos jogadores.³⁸ Muitos disseram não se importar com a cena de tortura, comparando-a a de outros jogos, como *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (KONAMI, 2014) e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (KONAMI, 2015), que apresentam duas cenas relacionadas à tortura: um *tape*³⁹ que precisa ser encontrado e uma *cutscene*.⁴⁰ Os textos consultados esclarecem que a cena não é interativa e poder ser pulada a qualquer momento. Além disso, as fontes consultadas não trabalham com a cena de tortura em si, mas com a questão da violência feminina, uma vez que as vítimas da tortura são mulheres.⁴¹ Além disso, na plataforma de comércio de jogos *Steam*, diversos jogadores argumentam que, ao mesmo tempo em que as pessoas estão preocupadas em pular a cena de tortura, elas matam outros 300 indivíduos no jogo.⁴²

É importante destacar mais dois jogos da Rockstar, com o objetivo de fazer um contraponto na construção das controvérsias que envolvem *Bully* (Rockstar, 2006) quanto a *GTA V* (Rockstar, 2013). São eles: *L.A. Noire*

(Rockstar, 2011) e *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010). O primeiro jogo se passa na cidade de Los Angeles em 1947, quando Cole Phelps, um detetive, é chamado para resolver diversos casos de incêndios intencionais e assassinatos brutais.⁴³ No segundo jogo, que se passa no começo do século XX, o fora da lei John Martson tem sua família ameaçada pelo governo americano e é enviado para a fronteira para fazer valer as leis.⁴⁴ Ambos possuem tanta violência quanto *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar, 2013). No entanto, as controvérsias que encontramos sobre estes jogos foram questões trabalhistas envolvendo o estúdio Team Bondi, que trabalhou no desenvolvimento de *L.A. Noire* (Rockstar, 2011).⁴⁵ Não que esta não seja importante ou interessante por ela mesma, mas a falta de polêmicas sobre os conteúdos mostrados nos jogos traz uma perspectiva igualmente interessante.

Análise dos dados

A análise da controvérsia a partir dos discursos produzidos nas polêmicas de *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar, 2013), mostra como jogos produzidos no intervalo de quase uma década são discutidos de forma

³⁸ Fonte: <http://www.gamefaqs.com/boards/634490-grand-theft-auto-v/67826758>. Acesso em: 20 nov. 2020.

³⁹ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yYrnW2xB5bA>. Acesso em: 20 nov. 2020. Tapes são fitas que você encontra no jogo que possuem áudios que contam histórias relacionadas ao jogo.

⁴⁰ Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=0GLoKZg_p-w. Acesso em: 20 nov. 2020. Cutscene são cenas que normalmente não permitem o jogador interagir, mas contam partes da história principal do jogo.

⁴¹ Fontes: <https://www.pastemagazine.com/articles/2014/04/ground-zeroes-the-sexual-violence-of-metal-gear-so.html>, <http://www.gamespot.com/articles/e3-2014-kojima-responds-to-metal-gear-solid-5-torture-controversy/1100-6420442/>, <https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/09/metal-gear-solid-ground-zeroes-sexual-violence>, <http://www.polygon.com/2013/9/20/4752094/metal-gear-solid-5-torture-scene-wont-be-playable>, <http://www.vgu.tv/2013/09/21/metal-gear-solid-v-torture-scene-is-unplayable/> e <http://www.nymgamer.com/?p=11192>. Acesso em: 20 nov. 2020.

<http://www.polygon.com/2013/9/20/4752094/metal-gear-solid-5-torture-scene-wont-be-playable>, <http://www.vgu.tv/2013/09/21/metal-gear-solid-v-torture-scene-is-unplayable/> e <http://www.nymgamer.com/?p=11192>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁴² Fonte: <https://steamcommunity.com/app/271590/discussions/0/611704730317005301/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁴³ Fonte: <http://www.rockstargames.com/la-noire/information/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁴⁴ Fonte: <http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/info>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁴⁵ Fonte: <http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/rockstar-conheca-maiores-polemicas-envolvendo-produtora-de-gta.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

diversa. O questionamento consegue ir muito além do argumento de que um jogo totalmente dedicado à temática do *bullying* seria mais insidioso do que um jogo sobre crimes que possui uma cena interativa de tortura. Afinal, o argumento é perpassado pela forma como tratamos e lidamos com a questão da violência nos jogos atualmente e, para isto, ressaltamos a discussão sobre algumas teorias que relacionam violência a videogames.

A primeira das muitas vertentes de estudo sobre essa relação se chama Modelo de Agressão Generalizada (GAM – *General Aggression Model*), que pressupõe que o comportamento agressivo ocorre ao colocar em prática ideias e conhecimentos igualmente agressivos que estão armazenados na memória (BUSHMAN *et al*, 2011). Além dessa vertente, há estudos que relacionam a violência em jogos eletrônicos com a dessensibilização dos jogadores em relação à violência no mundo real. Há também estudos que relacionam a exposição de adolescentes a videogames violentos com a falta de empatia (OSBORNE, 2011). Entretanto, há outras abordagens que caminham no sentido oposto. A primeira delas leva em consideração que os jogos não produzem comportamentos violentos, uma vez que esses comportamentos são tidos como um sintoma — que sinaliza para questões socioeconômicas e afetivas de uma pessoa (ALVES, 2004). Uma das estudiosas desta vertente, Lynn Alves (2004), procura entender a violência por meio de diversos aspectos: o simbólico e o contextual, que relaciona esferas afetivas e socioeconômicas. Os videogames violentos são vistos como uma forma das pessoas extravasarem e construir medos, conflitos e angústias, ou seja, parte de sua identidade pessoal.

Por fim, há a vertente que analisa o papel da violência nos jogos por eles mesmos. Osborne (2011) nota que, ao lidar com o tema, diversos estudos não levam em conta o papel que as histórias dos jogos possuem. Para o estudioso, a narrativa do jogo atua como um agente de socialização, capaz de fazer

com que o jogador entenda o mundo de uma perspectiva diferente, ganhe novos recursos e forme novas associações, as quais podem preparar o usuário para novos aprendizados.

Como se pode notar, a discussão acerca da violência nos videogames ainda não está encerrada. Mesmo que teorias como a GAM tenham sido elaboradas no início do Século XXI, elas continuam em uso até em estudos mais recentes. No entanto, é interessante notar que as duas perspectivas contextualistas parecem ter tido maior relevância na forma como entendemos as controvérsias geradas pelas cenas violentas em jogos eletrônicos. Afinal, temos, no caso de *Bully* (Rockstar, 2006), um claro pedido de banimento do jogo, algo que não ocorre com *GTA V* (Rockstar, 2013). Assim, podemos estar diante de uma mudança na percepção de como os videogames podem (ou não) influenciar uma pessoa.

Essa discussão fica bem clara ao analisarmos as falas do parlamentar Keith Vaz. No caso de *Bully* (Rockstar, 2006), ele não apenas apoia o protesto, como escreve uma carta à Rockstar. No caso de *GTA V* (Rockstar, 2013), o político pede apenas que os produtores de jogos sejam claros em relação ao conteúdo presente no jogo. Uma possível leitura para esta mudança seria a forma como a academia está lidando com a temática, ou seja, o imaginário que temos dos videogames e seu papel e influências na sociedade se alterou ao longo dos quase dez anos que separam a publicação destes jogos.

Essa discussão está relacionada aos argumentos de Jasanoff (2015) para os casos discutidos neste estudo. O vídeo game é uma tecnologia socialmente construída na esfera do entretenimento, cujas controvérsias estão ligadas às possíveis influências que ele pode ter na sociedade. Estas controvérsias estão diretamente ligadas a imaginários, que são coletivos, duráveis e capazes de serem realizados, sobretudo pela noção construída de “imersão” que os games trazem. Segundo Welsh

(2017), criou-se a ideia de que a imersão nos videogames faz com que os jogadores percam a ideia do que é real e o que é virtual. Nesse contexto, as pessoas passariam a acreditar que a prática da violência possa ocorrer sem problemas nas duas esferas. Em outras palavras, a noção de realismo e imersão continuam sendo usados no debate sobre a relação entre videogames e violência. A questão dos imaginários sociotécnicos contribui com o debate pelo fato dos jogos serem culturalmente peculiares, o que se ressalta em uma comparação entre *Bully*, *GTA V*, *L.A. Noire* e *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2006, 2013, 2011 e 2010 – respectivamente). Neste contexto, destacam-se dois pontos: o temporal e as personagens. Como já dito, *L.A. Noire* (Rockstar, 2011) e *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) são jogos cujos personagens, por mais que cometam diversos crimes, agem procurando fazer a lei ser cumprida ou seja, são bem diferentes de *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar, 2013). Assim, podemos fazer a leitura de que, primeiro, a aceitabilidade de um crime depende de quem o pratica e, segundo, parece haver uma aceitação maior da violência quando ela ocorre em períodos não atuais. Segundo Ali Smith (2013), “o passado é um país estrangeiro”, ou seja, podemos lidar com questões de alteridade ao pensarmos que o passado e o presente são diferentes. Isto faz com que, ao apresentar jogos violentos sobre o passado, as controvérsias geradas dificilmente serão sobre o conteúdo, uma vez que se considera que o passado, diferente do que deveria ser a atualidade, era violento.

No entanto, é importante ressaltar a razão pela qual enfatizamos Krauss (2012) nas discussões teóricas deste artigo. A autora argumenta sobre a necessidade de estudarmos as controvérsias enquanto elas ainda estão acontecendo, sem que estejam fechadas. Até agora, argumentamos que a mudança na reação em relação aos jogos com conteúdo controversos pode estar ligada à uma possível mudança de paradigma — como as pessoas entendem a violência apresentada no mundo virtual e a que acontece no mundo real. No

entanto, os estudos acerca da relação entre violência nos mundos virtual e real ainda não chegaram a uma conclusão final, que fecharia a controvérsia. Estudiosos como Medeiros *et al* (2020), Marzo *et al* (2019), Cardozo-Rusique *et al* (2019) e Adachi e Willoughby (2017) são exemplos de pesquisadores que continuam a lidar com esse tema, gerando diferentes resultados.

A análise de Medeiros *et al* (2020) corrobora a teoria GAM. Esta pesquisa envolveu estudantes de ensino médio no Brasil, que responderam questionários e cujos resultados mostraram que a agressividade física desses jovens estava ligada à exposição a jogos violentos. Cardozo-Rusique *et al* (2019) analisam como crianças na Colômbia buscam diferentes tipos de resolução de conflito — normalmente baseados no diálogo —, mesmo quando elas são constantemente expostas à violência em seu bairro ou por outras mídias. Adachi e Willoughby (2017) defendem que os videogames possuem aspectos positivos que precisam ser levados em consideração. Para os autores, o uso de videogames por jovens está relacionado a um melhor bem-estar, à melhores capacidades de resolução de problemas, melhores interrelações entre grupos e à prática de atividade física frequente.

Krauss (2012), portanto, se mostra fundamental para este estudo, uma vez que a controvérsia entre videogames e violência continua aberta, o que gera novos estudos e representações midiáticas que relacionam estas esferas. No entanto, é importante notar que este tipo de discurso está se tornando cada vez mais raro na mídia. No Brasil, o úl-

timo caso no qual foi feita uma associação direta entre jogos e violência foi com o assassinato da família Pesseghini, em 2013.⁴⁶

Considerações finais

Notamos, neste estudo, que vários fatores podem influenciar na construção de uma controvérsia que relacione violência e videogames: o ano de lançamento do jogo, sua temática e o relacionamento com as personagens do jogo são alguns elementos. Isto está vinculado, também, ao imaginário que temos em relação ao tema. Os Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia, por sua vez, trazem um importante aporte teórico para estudar o tema.

Latour (2005) e Venturini (2010) trazem uma metodologia de análise de controvérsias importante para o estudo desse caso, ao sugerirem formas de seguir atores e apresentar suas ideias e relações, auxiliando no mapeamento das controvérsias. Neste artigo, o mapa que mostra os atores presentes na controvérsia de cada jogo foi organizado por categorias, permitindo uma análise mais detalhada de suas ideias e relações.

Jasanoff (2015) e Krauss (2012) foram fundamentais para as análises realizadas nesse artigo. Jasanoff (2015), com seu conceito sobre imaginários sociotécnicos, possibilitou a reflexão sobre a literatura especializada em jogos e violência. Sua leitura mostrou que os estudos que relacionam videogames e comportamentos violentos indica uma discussão inacabada sobre o assunto, justificando o uso dos argumentos de Krauss (2012) para este estudo.

Devemos, portanto, retomar nossa pergunta de pesquisa: por que há diferenças nas reações em relação aos jogos cujas temáticas ou cenas apresentam conteúdos violentos? Os dados obtidos e a posterior análise dos mesmos frente à literatura especializada

demonstram que a mudança de atitude em relação aos jogos violentos está ligada a uma mudança de paradigma. Haveria, nesse contexto, uma transformação na relação entre como entendemos as possíveis interações entre atos violentos e acesso a jogos com conteúdo violentos. Os estudos, ainda que não tenham esgotado a discussão, demonstram que não há uma correlação direta entre atos violentos e o conteúdo dos jogos. Essas análises também explicam as diferentes atitudes tomadas por diferentes atores ante *Bully* (Rockstar, 2006) e *GTA V* (Rockstar, 2013). Afinal, nosso imaginário sociotécnico que relaciona certas atitudes com a exposição a jogos violentos sofreu mudanças. Os dados das pesquisas dão mais complexidade ao tema do que a simples relação de causalidade 'uma pessoa possui atitudes violentas porque ela é exposta a jogos violentos'.

REFERÊNCIAS

ADACHI, P.J.C.; WILLOUGHBY, T. The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. **Child Development Perspectives**, v. 11, n. 3, p. 202-206, 2017.

ALVES, L. Jogos Eletrônicos e Violência: um caleidoscópio de imagens. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 13, n. 22, p. 365-373, jul./dez., 2004.

BERNAL-MERINO, M. Á. **Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global**. New York: Routledge, 2015.

BUSHMAN, B. J.; DEWALL, C. N.; ANDERSON, C. A. The General Aggression Model: Theoretical Extensions to Violence. **Psychology of Violence**, v. 1, n. 3, p. 245-258, 2011.

5-anos-e-familia-leva-a-oea-provas-para-reabrir-inquerito.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁴⁶ Fonte: <[https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2018/08/05/caso-pesseghini-faz-](https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2018/08/05/caso-pesseghini-faz)

- CARDOZO-RUSINQUE, A. A.; MARTÍNEZ-GONZÁLEZ, M. B.; PEÑA-LEIVA, A. A.; AVEDAÑO-VILLA, I.; CRISSIEN-BORRERO, T. J. Fatores psicossociais associados ao conflito infantil na escola. **Educação & Sociedade**, v. 40, abr. 2019.
- JASANOFF, S. Future Imperfect: Science, technology, and the imaginations of modernity. In: JASANOFF, S.; KIM, S. H. (org.) **Dreamscapes of Modernity: sociotechnical imaginaries and the fabrication of power**. Chicago: University of Chicago Press, 2015, p. 1-33.
- KRAUSS, C. Critical studies of the sexed brain: a critique of what and for whom? **Neuroethics**, v. 5, n. 3, p. 247-259, 2012.
- LATOUR, B. Introduction: How to Resume the Task of Tracking Associations e Introduction to Part I: Learning to feed off Controversies. In: LATOUR, B. **Reassembling the Social: An introduction to Actor-Network Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- MARZO, R. R.; AHMAD, A.; BHATTACHARYA, S.; MUN, F. Y.; RAHMAN, J. A.; BATCHA, S. B. A.; RAJISWARAN, S.; HON, L.C. Effects of playing violent video games on teenagers' behavior - An experience from Malaysia. **Indian Journal of Community Health**, v. 31, n. 2, p. 179-184, Apr./Jun. 2019.
- MEDEIROS, B. G.; PIMENTEL, C. E.; SARMET, M. M.; MARIANO, T. E. Brutal Kill: videogames violentos como predador da agressão. **Psico-USF**, v. 25, n. 2, p. 261-271, 2020.
- MERTON, R. A ciência e a ordem social. In: **Ensaio de sociologia da ciência**. MERTON, R. São Paulo: 34, 2013.
- OSBORNE, P. Evaluating the Presence of Social Strain in Rockstar Games Grand Theft Auto IV. **Studies in Popular Culture**, v. 34, n. 1, p. 109-132. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/23416353>>. Acesso em: 21 nov. 2016.
- POLANYI, M. The Republic of Science: its political and economic theory. **Minerva**, v. 1, n. 1, p. 54-73, 1962.
- SMITH, A. **O passado é um país estrangeiro**. Tradução: Helder Moura Pereira. Lisboa: Quetzal Serpente Emplumada, 2013.
- STENROS, J. The Game Definition Game: a review. **Games and culture**, v. 12, n. 6, p. 499-520, 2017.
- STURMEY, P. **The Wiley Handbook of Violence and Aggression**. 1. ed. Nova Jersey: Wiley-Blackwell, 2017
- TAVINOR, G. Definition of Videogames. **Contemporary aesthetics**, v. 6, n. 1, Jan. 2008.
- VENTURINI, T. Building on faults: How to represent controversies with digital methods. **Public Understanding of Science**, v. 21, n. 7, p. 796-812, 2010.
- WELSH, T.J. **Mixed realism: Videogames and the violence of fiction**. University of Minnesota Press: Minneapolis, 2017.
- Jogos*
- Bully* (Rockstar, 2006)
- Grand Theft Auto V* (GTA V - Rockstar, 2013)
- L.A. Noire* (Rockstar, 2011)
- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (Konami, 2014)
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Konami, 2015)
- Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)