



Alef Albuquerque Ferreira Moura

**Videogames, violência e o processo
civilizador: Uma análise da representação
da violência nos videogames**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Jose Carlos Souza Rodrigues

Rio de Janeiro
Março de 2022



Alef Albuquerque Ferreira Moura

Videogames, violência e o processo civilizador: Uma análise da representação da violência nos videogames

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Departamento de Comunicação Social do Centro de Ciências Sociais da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo:

Prof. Jose Carlos Souza Rodrigues

Orientador

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

Profª. Adriana Andrade Braga

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

Prof. Edney Clemente de Souza

Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - RJ

Rio de Janeiro, 14 de março de 2022

Todos os direitos reservados. A reprodução, total ou parcial, do trabalho é proibida sem autorização do autor, do orientador e da universidade.

Alef Albuquerque Ferreira Moura

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da PUC-Rio, na linha de pesquisa Comunicação e Representação, sob a orientação do professor Doutor José Carlos Rodrigues. Graduou-se em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) em 2017. Foi bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES).

Ficha Catalográfica

Moura, Alef Albuquerque Ferreira

Videogames, violência e o processo civilizador: Uma análise da representação da violência nos videogames / Alef Albuquerque Ferreira Moura ; orientador: Jose Carlos Souza Rodrigues. – 2022.

59 f. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Comunicação Social, 2022.

Inclui bibliografia

1. Comunicação Social – Teses. 2. Videogame. 3. Game studies. 4. Violência. 5. Norbert Elias. I. Rodrigues, José Carlos Souza. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Comunicação Social. III. Título.

CDD: 302.23

Agradecimentos

À minha esposa, Andressa, pelo apoio incondicional diante de tantas dificuldades e, simplesmente, por existir em minha vida tornando o mundo um lugar suportável de se viver. Ah, claro, e por me lembrar diariamente de sentar e escrever essa dissertação.

Agradeço à minha mãe, Ivana, por sempre acreditar em mim, mesmo quando eu mesmo não acreditava. A força e determinação dessa mulher são capazes de sustentar o universo.

Ao meu irmão, Brendo, por sempre estar ao meu lado e me lembrar de que nenhum problema é grande demais para ser contornado.

Aos meus padrinhos, Jorge e Iraci, meus segundos pais, que me apoiaram e sempre acreditaram na minha educação.

Ao meu orientador, José Carlos Rodrigues, pela paciência, dedicação, apoio e seriedade frente a uma dissertação elaborada em um período tão conturbado quanto o da pandemia.

À banca examinadora, formada pelos professores, Adriana Andrade Braga, Edney Clemente de Souza e Bruna Aucar pela disposição em ler minha dissertação e por todas as considerações que ajudaram em seu desenvolvimento.

Um agradecimento também à secretaria do Departamento de Comunicação, em especial à Marise, que esteve sempre disponível para ajudar nos momentos mais complicados.

Aos professores do curso de mestrado, que elevaram minha mente a dimensões jamais sonhadas.

Agradeço à PUC, instituição onde me graduei, pela oportunidade de cursar o mestrado.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Resumo

Moura, Alef Albuquerque Ferreira; Rodrigues, José Carlos Souza. **Videogames, violência e o processo civilizador: Uma análise da representação da violência nos videogames.** Rio de Janeiro, 2022. 59p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O presente trabalho estuda de que maneira a representação da violência se dá no ambiente dos videogames, utilizando-se das bases científicas de Norbet Elias, das teorias dos *Game Studies* e das definições teóricas de violência de acordo com vários pensadores. Para tanto, observou-se de maneira qualitativa como é representada a violência em um jogo cujas características eram típicas do seu gênero. O jogo escolhido foi *World of Warcraft* um representando típico de MMORPG. Os resultados apontam para uma flexibilização do significado da violência, com uma possibilidade de reinterpretá-la segundo regras próprias, em uma negociação de sentidos e reelaboração de objetivos na função do jogar.

Palavras-Chave

Videogame; Game Studies; Violência; Norbert Elias.

Abstract

Moura, Alef Albuquerque Ferreira; Rodrigues, José Carlos Souza (Advisor). **Videogames, violence and the civilizing process: An analysis of the representation of violence in video games.** Rio de Janeiro, 2022. 59p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The present work studies how the representation of violence occurs in the environment of video games, using the scientific bases of Norbet Elias, the theories of Game Studies and the theoretical definitions of violence according to several thinkers. Therefore, it was observed in a qualitative way how violence is represented in one game whose characteristics were typical of his respective genre. The game chosen were World of Warcraft, representing a typical MMORPG. The results point to a flexibilization of the meaning of violence, with the possibility of reinterpreting it according to its own rules, in a negotiation of meanings and re-elaboration of objectives in the role of playing.

Keywords

Videogame; Game Studies; Violence; Norbert Elias.

Sumário

Introdução	9
1. Um breve resumo sobre videogames no mundo acadêmico.....	12
2. O jogo como um dos pilares da sociedade.....	14
2.1. Compreendendo os videogames	21
2.2. Metajogo: O jogo além do jogo	26
2.3. O videogame e o esporte.....	27
2.4. Definindo a violência.....	32
2.5. Os jogos e a violência.....	35
2.5.1. Uma breve história da relação entre jogos e violência.....	36
3. A pesquisa e o método.....	39
3.1. Proposta original.....	39
3.2. Detalhes dos jogos e termos	44
3.2.1. Multijogador x Jogador Solo	44
3.1.2. FPS, MOBA, RPG.....	45
4. Observação dos objetos.....	47
4.1. Um típico MMORPG: World of Warcraft	47
4.1.1. Criação de personagens.....	47
4.1.2. Início da aventura	48
4.1.3. As interações com o mundo	51
4.2. Analisando os dados	52
5. Considerações Finais.....	54
6. Referências bibliográficas	56

Lista de tabelas

Tabela 1: Jogos mais jogados <i>Steam</i> plataforma Computador Pessoal.....	41
Tabela 2: Jogos da plataforma <i>Steam</i> excluindo os jogos multijogador online	42
Tabela 3: Jogos mais populares na plataforma <i>Epic Games para computadores pessoais</i>	43
Tabela 4: Jogos mais jogados no PC considerando todas as plataformas e plataformas próprias	44

Introdução

Os jogos são elementos comuns e observáveis nas sociedades humanas desde os seus primórdios. Fosse na forma da brincadeira infantil, ou nos rituais sagrados, eles se fizeram presentes como realização do potencial lúdico. Apesar disso, sua passagem pela história científica é quase imperceptível até meados dos anos 40, quando o estudo dos jogos e do lúdico deu seus primeiros passos com Johan Huizinga (1971) e seu trabalho *Homo Ludens*, que colocou o jogo como um elemento cultural essencial ao ser humano.

Para esse trabalho, estudaremos os aspectos do jogo na forma dos videogames. Nosso intento é compreender como os conceitos lúdicos dos estudos dos jogos interpretam a representação da violência dos videogames. Assim, intentamos em responder a seguinte pergunta: de que forma a violência é representada nos videogames e como ela se relaciona com conceitos como o lúdico, a imersão e a interatividade dos jogos?

Para tanto, no primeiro capítulo, “Um breve resumo sobre videogames no mundo acadêmico”, trataremos brevemente sobre o cenário científico dos *Games Studies* no Brasil sob a perspectiva de Frago (2017). Além de explicar as diferenças com outras correntes similares dedicadas aos estudos dos jogos e dos videogames. Fechando o capítulo, conceituamos algumas dificuldades desse tipo de pesquisa no campo específico da comunicação.

No segundo capítulo, abordaremos os conceitos e as bases teóricas fundamentais para a elaboração da pesquisa. A começar com os estudos dos jogos e do lúdico apresentados por pensadores como Huizinga (1971), Caillois (2017), Crawford (1982), Bystrina (1995) e Juul (2005). Assim, conceituaremos o que são os jogos e como eles se relacionam com a sociedade. Assim, parâmetros básicos, como o potencial lúdico e o conceito de círculo mágico serão introduzidos.

No mesmo capítulo, abordaremos os conceitos do que é o videogame, quais são suas definições e suas delimitações teóricas. Será debatido o próprio termo e seus significados. Também abordaremos as definições estruturais do que constitui o videogame e sua interação com o jogador. Como objeto de estudo no campo da comunicação, compreenderemos os videogames como um híbrido composto por

tecnologias computacionais, linguagens, sistemas lógicos, narrativos e ludológicos, dispositivos, avatares, jogadores e cultura *gamer* em rede.

Para conceituar a relação com o jogador, traremos premissas apresentadas por Flávia Gasi (2016). Em sua tese *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos*, é nos apresentado como a estrutura mitológica dos jogos pode afetar a percepção do jogador. A autora segue uma linha de estudo sobre os campos da imaginação, compreendo o ato de jogar videogame como um processo que acontece em dois planos, o imaginário e o físico. O jogador assim vive duas experiências simultaneamente: aquela percebida por seus sentidos e aquela vivenciada em sua mente. Dessa forma, o mesmo jogo pode produzir experiências totalmente diferentes mesmo se dois jogadores o estiverem jogando ao mesmo tempo.

Trataremos brevemente do metajogo segundo Machado (2018), como uma estrutura comunitária que se estabelece ao redor do jogo e mantém o estado perpétuo do jogar mesmo fora do jogo. Esse conceito é importante para entender a relação dos jogadores com os videogames modernos, e como o jogador interage com o universo dos jogos e suas regras.

Para além do estudo dos jogos, com Elias (2010) e Dunning (1992), trataremos das discussões a respeito do processo civilizador, do esporte e do lazer, relacionando a supressão dos instintos violentos na sociedade com os mecanismos desenvolvidos como válvulas de escape.

Após isso, definiremos os conceitos de violência, delimitando onde factualmente, segundo varias perspectivas, violência é plenamente aplicada. Concluiremos que a violência física e aquela representada em mídias, e nos videogames, não são equivalentes, pois a possibilidade de dano e coação não é possível no ambiente virtual. Assim a violência só se dá nos videogames de forma representada, uma metáfora do universo do lúdico.

Como objeto de estudo, trocou-se a proposta original de classificar e quantificar os elementos de violência para alcançar números estatísticos por uma aproximação qualitativa. A razão para a mudança é que a maneira de classificação e os dados eram insuficientes para criar relação pragmática real com os argumentos propostos.

Dessa forma, a premissa qualitativa adota uma avaliação mais apropriada para com o levantamento teórico do trabalho. Assim, poderemos conciliar os argumentos a observação e chegar a conclusões plausíveis.

Dito isso, o trabalho propõe a análise de um jogo, *World of Warcraft*, sob a ótica de se observar não só como a violência é representada no jogo, mas como também ela pode ser utilizada, interpretada e reinterpretada como mecanismo de interação.

Através dessa análise, concluímos que o estado da violência do jogo não se limita apenas a uma representação para fins de satisfação fantasiosa. Se porta como ferramenta fluida, não necessariamente como o fim do objetivo do jogar. Assim, o jogar não se contém nas estruturas dos jogos, mas nas possibilidades ilimitadas criadas pelos jogadores e pelo seu próprio estado.

1. Um breve resumo sobre videogames no mundo acadêmico

Objeto principal deste trabalho, os jogos eletrônicos são relativamente jovens. Todavia já possuem campos de estudos estabelecidos em torno deles. Como um objeto intrinsecamente multidisciplinar, seus estudos se articulam em três eixos interdependentes, que figuram na literatura internacional como: *game programming* (programação de games), *game design* (design de games) e *game studies* (estudos de games). (FRAGOSO, 2017)

O primeiro eixo, *game programming*, trata da programação e aspectos técnicos em geral, no nível do software e do hardware. O segundo, *game design*, volta-se para questões relativas à criação: métodos e técnicas de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas, de dinâmicas, dos mundos de jogo e seus elementos. (FRAGOSO, 2017, p.20)

Geralmente, sob essas óticas, o videogame é tratado como um enigma técnico a ser resolvido e desenvolvido em uma busca eterna pela melhor performance, execução de dados, fotorrealismo e otimização de código e processos. (PEREIRA, 2010) Enquanto o último eixo, dos estudos de games, abrange as várias áreas das ciências humanas.

Por exemplo, recentemente, o campo jurídico fez-se necessário quando se questionou a troca de dinheiro real pela participação de sorteios de bens intangíveis em jogos. (DEMARTINI, 2021) O modelo, automeado pelas empresas de “*loot boxes*”, assemelha-se muito à forma como caça-níqueis funcionam, coletando pequenas somas de dinheiro por tentativas de adquirir premiações aleatórias. Hoje, especialistas e governos de vários países, entre eles o Brasil, debatem na esfera pública a natureza das “*loot boxes*” e se elas estão ou não transgredindo a lei ao impor modelos de cassino virtuais em regiões onde apostas em jogos de azar são proibidas. A questão tem muitas nuances, uma vez que as nações com a maior produção de jogos digitais, Estados Unidos e Japão, são flexíveis com relação a tais modelos de negócio.

Agora, na área da comunicação, os estudos ainda são um tanto complexos. Possuímos um abrangente leque de opções. Tais como a escolha de objeto entre os jogos, os jogadores ou os criadores; podemos estudar a relação entre videogames e outras mídias, como o cinema, Tv, rádio e internet; debater a associação entre

narrativa e jogabilidade; e questionar a relevância dos videogames como objeto de estudo na comunicação.

A quantidade elevada de pontos e maneiras de abordá-los, combinado com uma produção científica relativamente pequena, torna difícil uma linha de estudo coesa e consistente. Torna-se assim o estudo dos games uma escola que, apesar de ter autores e obras comuns na bibliografia de inúmeros trabalhos, possui ainda uma linha amorfa de pensamento. Por consequência, os videogames são um objeto ainda incompreendido, apesar de já existirem entre nós há mais de cinquenta anos. Como uma amálgama de elementos de várias outras mídias que, ao mesmo tempo, traz novos recursos, em uma mistura caótica de características nem sempre constantes, ditados a ritmo de mercado com um misto de ímpeto criativo, os videogames são um produto denso e de difícil observação.

A maneira mais precisa e abrangente para defini-los pode ser a de Leão (2004, p.9) como um integrante do ciberespaço que “engloba a tríplice: as redes de computadores interligadas do planeta (incluindo seus documentos, programas e dados); as pessoas, grupos e instituições que participam dessa interconectividade; e, finalmente, o espaço (virtual, social)”.

Aqui no Brasil, os estudos dos games tiveram desafios próprios, como a reserva de mercado criada pelo governo nos anos 80, que propiciou a desigualdade de acesso e a clandestinidade, combinada com o baixo fomento científico principalmente para as áreas de humanas. Como Suely Fragoso (2017) aponta, o resultado dessa combinação é o estabelecimento tardio dos videogames como um todo em nossa sociedade e principalmente nas pesquisas acadêmicas. “Sobretudo, se o perfil dos pesquisadores de games é relativamente jovem em todos os países, não faltam razões para que isso seja ainda mais acentuado entre nós.” (Idem, 2017, p.16)

Contudo, Fragoso (2017) também ressalta que “a pesquisa sobre games no Brasil já alcançou significativa vitalidade e está em ascensão.” (Fragoso, 2017, p.38) A quantidade de trabalhos apresentados em congressos e simpósios tem crescido, apesar de apresentar ainda números humildes. Muitos autores nacionais têm construído linhas de pesquisa consistentes, vários inclusos nesse trabalho.

2. O jogo como um dos pilares da sociedade

Ao escrever sobre o jogo, abrimos o debate com o livro de Johan Huizinga (1971), *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. A obra inaugura o estudo antropológico do jogo, sistematicamente estabelecendo relações entre várias atividades humanas, aparentemente sem ligação entre si — como a lei, a guerra, a poesia, a arte etc. — com o ato de jogar, definindo-o como denominador fundamental e importante fator na formação da cultura.

Em seu estudo, Huizinga (1971) defende o jogo como uma atividade inata ao ser humano. Apontando-o como presente em nossa espécie antes da cultura e da própria sociedade. O jogo — termo que utilizado pelo autor tem um significado abrangente de jogar, brincar, tocar instrumentos musicais, encenar, visto o significado abrangente do verbo *to play* em inglês e *jouer* em francês — então, é tratado como elemento fundador dos ritos humanos, das abstrações e, por fim, da própria cultura. Isso porque o cerne do ato de jogar é, acima de tudo, o elemento lúdico. Assim ele se expressa:

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. (Huizinga, 1971, p.193).

Mais do que homens sábios, dotados de razão, para Huizinga, somos homens lúdicos, dotados da imaginação e do domínio do abstrato. Esse domínio é o que nos permite alcançar conceitos como justiça, beleza, o bem, Deus. Os quais são fundamentais para a constituição e manutenção de uma sociedade. Esse poder lúdico, aparentemente, nos é natural, e surge espontaneamente nas relações humanas.

O ato de jogar aparece já entre as crianças e segue seus princípios primordiais de “ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias [...]” (Huizinga, 1971, p.33). O aspecto voluntário e regrado é importante na definição dos jogos, pois todos os envolvidos devem

concordar com todas as regras antes de ingressar na atividade, caso contrário, não há jogo.

O espaço é aspecto fundamental da natureza do jogo. Sempre há uma delimitação onde o jogo deve ocorrer, e assim se distinguir dos elementos da vida habitual. “Ao adentrarem o local, os jogadores, agora investidos pelo sagrado significado do ato, não podem deixar a localidade até terminarem com suas obrigações” (Machado, 2018, p.18.). O espaço do jogo é mais do que uma localização determinada, é também um espaço sagrado e uma metáfora. (Santos, 2012). Huizinga recorda que como, às vezes, poderiam ter locais erguidos com a plena finalidade de abrigar as partidas de jogos, conferindo o mesmo caráter sagrado. Dessa forma, ele explica:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Huizinga, 1971, p.13).

Despretensioso quanto à própria produtividade, o jogo, em sua raiz lúdica, desprende-se da realidade. Ele é em suma “[...] dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (Huizinga, 1971, p.33). Exerce-se apenas pelo prazer de fazer e participar de uma atividade lúdica, suspensa das obrigações e normas comuns, podendo até mesmo em algum nível transgredi-las.

Contudo, por mais caótico que seja o jogo deve criar ordem através de regras mesmo que de maneira temporária e limitada (Huizinga, 1972, p.13). É importante definir regras e o espaço onde a ação do jogo acontece. Ainda assim, um jogo, por excelência, cria tensão, incerteza e acaso, a previsibilidade excessiva tiraria o sentido da atividade.

Todos os aspectos previamente citados do jogo tem como necessidade primária o comum acordo entre todos em seguir as normas e respeitar todas as delimitações propostas. Um trapaceiro, alguém que desrespeite ou ignore as regras, ou que participe contra vontade, destrói o espírito da atividade, rompendo o círculo de confiança e ferindo o aspecto fundamental da suspensão da realidade. Huizinga apresenta o problema:

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres". Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão — palavra cheia de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*) (Huizinga, 1971, p.14).

Nos termos de Huizinga, aquele que desrespeita as regras é fatalmente pior para o espírito do jogo que o trapaceiro. Existe no "desmancha-prazeres" uma falta de seriedade para com a premissa do jogo, diferente do jogador desonesto, que apesar se submeter ao acordo comum esperando apenas conseguir uma vantagem, ainda tenta permanecer dentro do jogo. Se imaginarmos que, em uma partida de futebol, um jogador se recuse a usar apenas os pés e decida por vezes pegar a bola com a mão, esse goleiro seria muito mais prejudicial ao andamento geral da partida do que um jogador que estivesse usando alguma substância para melhorar seu desempenho físico. Afinal, o segundo ainda poderia ser superado dentro das regras do jogo pela habilidade conjunta do time adversário, no entanto o jogador rebelde causaria toda uma mudança de dinâmica no andamento da partida. Se ele abertamente não segue as regras, que nesse caso dão nome ao jogo, por que os demais deveriam segui-las? O comprometimento com o jogar, a sua entrega para com o mesmo, é componente essencial para que o jogo consiga atingir sua plena forma.

Assim, se fundamenta a importância do jogador no processo de construção do jogo. Não há jogo sem a vontade de participar e o comum acordo de seguir todas as regras. Da vontade e comum acordo de todos os jogadores, é possível criar novas regras e novos jogos dentro dos próprios jogos.

A liberdade ao jogar se relaciona com a própria vontade do indivíduo de tomar partido do jogo. O desejo de participar, a vontade de se entregar às suas regras e participar livremente – sem lutar contra as regras do jogo, tentar subvertê-las, pois é de bom grado que elas sejam aceitas. Adentrar esse mundo reservado do jogo é então uma decisão tomada pelo próprio jogador, pois este não pode ser forçado a jogar algo, assim como não se pode forçar alguém a se divertir. Mais uma vez encontramos o papel fundamental do jogador no ato do jogar. Contemplarmos o jogo sem considerar sua existência através dos olhos do jogador nos distancia da real situação hierárquica presente nesta relação, onde o jogador dá vida ao jogo, e não o oposto. (Machado, 2018, p.22)

Percebe-se dessa maneira que o jogo é ferramenta para moldar a matéria-prima lúdica. Se é então ferramenta para a criação, estudar esta ferramenta também é em última instância estudar a essência da sociedade humana — e não é apenas como observar o passado ou instituições primais, é fundamentalmente como compreender os processos de construção, como ver o rascunho de um projeto, ou, melhor dizendo, como observar o que está por vir. Huizinga não disse exatamente que poderíamos descobrir o futuro, mas, ao mesmo tempo, via a mudança da forma de jogar como um indício de deterioração do lúdico. Para ele, os esportes valorizados de sua época, os anos 40, indicavam um aumento no profissionalismo e uma ausência de espontaneidade. Era uma crítica direta aos esportes tradicionais, cujas regras rígidas feriam os princípios de “voluntário” e “espontâneo”. Em suma, significava um endurecimento e racionalização das relações interpessoais humanas.

Utilizando como ponto de partida a obra de Huizinga. O sociólogo francês Roger Caillois (2017) em seu livro *Les Jeux et les Hommes: le masque et el vertige* (Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem) faz um estudo sobre os jogos, definindo e classificando suas diferentes manifestações — de acordo com a natureza predominante de cada um, além de como estes afetam e são afetados pelas pessoas. Essas categorias foram montadas como crítica ao generalismo contido em *Homo Ludens*, além de demonstrar que o jogo segue presente na cultura contemporânea. Como a sociedade, o ato de jogar apenas adapta-se de acordo com a época e o local.

Caillois (2017) classifica as diferentes manifestações do jogo através da sua natureza imperativa, sendo estas a competição, a sorte, o simulacro e a vertigem. Desta maneira criam-se os quatro quadrantes: *Agôn* – a ambição de triunfar graças

apenas ao próprio mérito em uma competência regulamentada. Para o *agôn*, o jogo deve providenciar aos jogadores fatores semelhantes de possibilidade, para que aquele com melhor desempenho possa ser vitorioso de maneira incontestável; *Alea* – a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino; *Mimicry* – o gosto por uma personalidade alheia, embora a brincadeira de faz-de-conta seja o exemplo mais prontamente pensado dentro da égide do *Mimicry*, todos os jogos nos quais a proposição de sermos outros que não nós mesmos são abordados dentro desta categoria; e *Ilinx* – a busca de vertigem.

Essa classificação leva em conta apenas a natureza dos jogos, deixando uma lacuna em torno da diferença que existe na forma como estes jogos se manifestam. Então, Caillois julgou necessária uma divisão dos quadrantes em dois polos antagônicos, porém complementares: *paidia* e o *ludus*. O primeiro trata-se do jogo espontâneo, desregrado e improvisado, tais quais as brincadeiras de crianças; enquanto o segundo é o jogo disciplinado, marcado pelo autocontrole, treino e esforço, tais quais os esportes competitivos.

O sociólogo pretende mostrar que o ato de jogar depende principalmente da “intenção” de quem joga. Além de os complexificar, demonstrando que jogar não é sempre uma atividade inocente e despreziosa. Assim, ele expande a ideia de jogo em vários espaços, mapeando de maneira mais ampla sua presença em meio a sociedade moderna.

Ambos os autores apresentam os jogos tanto como potência criadora de cultura como elemento do cotidiano motivador de interação humana. Da mesma forma, o semiótico Ivan Bystrina (1995) em *Tópicos de semiótica e cultura* aponta os jogos como um dos “universais da cultura” — elemento comumente presente em todas as sociedades humanas. Assim ele escreve:

Entre os seres humanos o jogo não se limita apenas à infância; ao contrário, o ser humano aprecia o jogo e as brincadeiras até o fim de sua vida, até a morte. Os jogos têm finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo (BYSTRINA, 1995, p.15).

Já Crawford (1982) evidencia quatro elementos fundamentais de todos os jogos: representação, interação, conflito e segurança.

A representação trata-se da apresentação subjetiva e simplificada da realidade em conjunto com as regras explícitas do jogo. Apesar da origem no campo imaginário, toda a subjetividade dos jogos é centrada e sustentada na realidade.

Já a interação é a forma como se altera a representação da realidade apresentado no jogo. Pela interatividade, o expectador é capaz de provocar alterações e verificar suas consequências, modificando a realidade apresentada.

O conflito é parte da estrutura crucial de todos os jogos, pois apresentasse como oposição ativa a interação do jogador. Enquanto o jogador possui objetivos a cumprir, obstáculos são colocados em seu caminho para tentar impedi-lo. Os conflitos podem ser ativos ou passivos, afetando o jogador diretamente ou limitando-o quanto ao que pode ou não fazer.

Em contraste com o conflito, a segurança garante que, no ambiente do jogo, o jogador esteja seguro de danos físicos reais. Nenhum obstáculo pode suceder em dano que não seja consequência do próprio jogo, assim sendo, penalidades como perda de pontuação, retirada do jogo ou deixar de adquirir recompensas são aceitáveis.

Para o pesquisador dinamarquês Jesper Juul (2005), os jogos são agrupados em duas categorias: *Emergence* (Emergente) e *Progression* (Progressivo). Jogos emergentes possuem regras simples, porém com potencial de variabilidade de eventos muito alta, tornando-os complexos e exigindo alto nível de estratégia. Jogos de carta, tabuleiro, dominó, e similares encaixam-nessa categoria. A característica principal dos jogos progressivos é justamente apresentar objetivos ordenados, que devem ser alcançados de modo sequencial, seguindo uma linha lógica interna ao jogo. Alguns jogos de videogame se encaixam na categoria e puzzles se encaixam nessa categoria.

Juul (2005) também nos apresenta seis requisitos que os jogos devem satisfazer para assim serem considerados como tal. Estes são: ser um sistema formal baseado em regras; com resultados variáveis e quantificáveis; em que a cada resultado é possível associar valores distintos; onde os jogadores dispõem esforços para influenciar no resultado; se sentem emotivamente ligados aos resultados; e as consequências de sua atividade são opcionais e negociáveis.

Juul (2008), posteriormente, também propõe uma forma diferente de como o jogar se apresenta perante a realidade comum. Em contraposição ao “círculo mágico” de Huizinga – a delimitação do jogo como um espaço único e homogêneo separado do universo mundano, Juul compreende o jogar como um quebra-cabeça. Para Juul, as regras do jogo são parte de um cenário maior presente de quando estamos jogando um jogo. Mesmo que as regras nos deem liberdade para diversas ações, ainda não estamos livres dos contextos sociais presentes no jogar.

Tudo é potencialmente relevante para o jogar de um jogo, e assim, sujeito a negociação do círculo mágico. De modo algum isto significa que devemos encerrar as discussões sobre as fronteiras entre o jogo e aquilo que se encontra fora do jogo. Pelo contrário, isso demonstra quantas convenções e negociações são parte do jogar, e que devemos nos esforçar ainda mais em examinar essa fronteira (Juul, 2008, p.63).

Assim, o autor não considera que a maleabilidade do círculo pode efetivamente desfazê-lo, pelo contrário, o torna mais complexo. Sua estrutura torna-se aplicável em múltiplos cenários, que não se limitam a um espaço físico observável, e nem a um recorte temporal específico. Assim o jogo pode ocorrer em múltiplas instâncias temporais, intercalando-se entre eventos ou ocorrendo simultaneamente a eles, como os elementos do mundano integrando-se ao jogar, como parte da estratégia e tomada de decisões. “Negar a existência do círculo mágico é negar o caráter negociável presente no círculo mágico e, conseqüentemente, o caráter pessoal do jogar, onde o jogador escolhe quando, como e se realmente deseja jogar” (Machado, 2018, p.33).

Em acordo com a existência de uma separação entre o mundo criado durante o jogar e o mundo ordinário, Castronova (2005) vai reler o círculo mágico como uma membrana que envolve o mundo criado durante o jogar.

Dentro da barreira, a vida prossegue de acordo com todo tipo de regras fantásticas, como vôo espacial, bolas de fogo, invisibilidade e outros. Fora da barreira, a vida prossegue de acordo com as regras ordinárias (Castronova, 2005, p. 147).

A metáfora da membrana de Castronova (2005) indica a livre passagem entre esses mundos, protegendo o mundo de fantasia do mundo exterior, porém sem promover uma clara separação entre os dois mundos. Castronova (2005) descreve o mundo criado para o jogo como sintético, onde a proteção da membrana é de

suma importância, uma vez que é necessário que todos os participantes concordem com as regras e definições para assim tal lugar e espaço existir. Entretanto, a membrana não impede a transição entre os ambientes, pelo contrário, a passagem é livre. O jogador pode carregar consigo suas atitudes e concepções construídas no mundo ordinário ao cruzar a membrana.

Assim, Castronova se concentra na porosidade da membrana em separar os mundos para observar como ambos ambientes são cada vez mais vistos como o mesmo. A porosidade da membrana de Castronova é principalmente um indicativo de como ele observa a forma com que o jogo pode estar tão inserido no cotidiano das pessoas que quase perde o sentido mágico:

O que nós possuímos é um quase círculo quase-mágico, no qual parece ter como objetivo reter tudo que é bom sobre a atmosfera fantástica dos mundos, enquanto fornece ao usuário, a máxima quantidade de liberdade manipular seu envolvimento com eles (Castronova, 2005, p.159).

Nesses termos, cabe aos jogadores a manutenção da membrana. São eles quem decidem o quanto trarão do mundo ordinário para dentro do jogo. Isso coloca o jogador no centro da questão, é ele que vai negociar com as regras do jogo e com os outros participantes e, por sua vez, quem estabelecerá a espessura da membrana.

Até aqui, fomos capazes de compreender os princípios básicos que regem a conceituação dos jogos, visitando autores que debatem como o jogo se integra nas sociedades humanas. Agora, vamos ao próximo passo do nosso trabalho, compreender um elemento específico no universo dos jogos, os videogames.

2.1. Compreendendo os videogames

Os primeiros videogames foram obras experimentais de computação gráfica extremamente simples, originais dos meados dos anos 50. Apenas vinte anos depois, após muito desenvolvimento tecnológico, alcançaram espaço na cultura popular no final da década de 70 (Bruni, 2017). A grosso modo, é possível definir os videogames como meios de entretenimento eletrônicos/digitais pertencentes ao universo lúdico do jogo. Essa é uma definição bem simplória que ignora todas as camadas de complexas que envolvem os processos do jogar, mas pode se utilizada como ponto de partida.

Alguns autores utilizam os termos “jogos eletrônicos” e “jogos digitais” como sinônimos dos videogames, mas, como Bruni (2017) problematiza, os significados são de ambos são mais abrangentes e podem incluir outros jogos que não necessariamente se classificariam como videogames.

O conceito de jogo eletrônico pode englobar também brinquedos, com ou sem dispositivos de visualização. Na edição Super, do jogo de tabuleiro Banco Imobiliário da Estrela os jogadores manipulam suas fortunas de forma digital, por meio de uma máquina de cartões de crédito. (Bruni, 2017, p.125)

De forma parecida, jogos digitais abrangem mais objetos que os pretendidos.

A última definição, jogos digitais, faz-se a mais abrangente de sentido, já que liberta a noção deste tipo de jogo da sua relação intrínseca com as plataformas e/ou hardwares. Porém, este conceito, leva-nos ao mesmo problema da noção de jogo eletrônico. (Bruni, 2017, p.125)

Assim, segundo a autora, como termo nominal, videogame é aquele com melhor abrangência e delimitação, pois, por uso privilegiado, associa-se corretamente àquilo que se intende. Ainda assim, durante a elaboração de trabalho, usaremos os termos “jogos digitais” ou “jogos eletrônicos”, apenas como forma de evitar exagerada repetição textual e, a todo o momento, será com a intenção de significar “videogame”. Salvo apenas quando explicitamente dissermos o contrário.

Um elemento importante para a compreensão dos videogames é a estrutura na qual estão contidos. Souza (2016) nos traz uma compreensão estrutural básica sobre os videogames:

Intrinsecamente sistêmicos, os jogos digitais englobam uma série de elementos interdependentes, complexos e automatizados, como os consoles, controles e o jogo, propriamente dito. Pode-se afirmar que todos os jogos digitais oferecem possibilidades de interações imediatas, todavia, restritas. (Souza, 2016, pág.82).

Constituídos de uma estrutura física e uma digital, videogames proporcionam ao jogador uma experiência interativa através de ferramentas específicas. A forma e funcionamento são variáveis de acordo com cada console — microcomputador dedicado a executar jogos digitais — sendo compostos por

diversos elementos. Suas “estruturas internas complexas proporcionam diferentes tipos de experiências ao jogador” (Souza, 2016, p.81).

Schell (2008, p.42) apresenta uma téttrade com elementos básicos e interdependentes, que se relacionam entre si e ele acredita que compõe a maior parte dos videogames. São eles: estética, mecânica, roteiro e as tecnologias envolvidas na elaboração do jogo.

A estética, segundo Schell (2008), é o elemento mais evidente pela perspectiva do jogador. Ela traduz as ideias e regras predominantemente abstratas do jogo de uma maneira visual e reconhecível. A estética promove assim a imersão, proporciona as emoções, desperta a curiosidade e promove a acessibilidade, comunicando com efetividade os elementos do jogo ao jogador.

O roteiro é responsável pelo desenvolvimento e apresentação da narrativa, implícita ou evidente. Caracteriza-se pela sequência de eventos que se desdobram durante o jogo, seja esta linear ou ramificada. Atualmente, a maioria dos videogames possuem enredos bem desenvolvidos, com narrativas tão complexas quanto às encontradas em outras mídias, como o cinema.

A mecânica trata-se dos procedimentos e regras essenciais que formam um jogo. Ela descreve os objetivos e delimita quais os caminhos para alcançá-los. Para Schell (2008), trata-se da essência de um videogame, responsável pelas interações e relacionamentos dos elementos fundamentais. A mecânica se refere a como se dará as interações com o sistema.

A tecnologia, de acordo com Schell (2008), é definida pelo conjunto de materiais e interações que fazem o jogo possível. Dependendo da tecnologia escolhida, o videogame terá maiores possibilidades ou limitações.

Nenhum desses elementos é superior em importância ao outro. A estética é obviamente o mais perceptível ao olhar leigo, mas é necessária a soma das partes pode produzir como resultado final um videogame.

Adams (2014) se debruçará sobre a mesma questão, ressaltando dois componentes básicos que irão compor o videogame: o núcleo mecânico aplica de maneira simbólica e matemática todas as regras e limites responsáveis pela experiência lúdica, e o *gameplay*, que é a peça chave do videogame, fruto da

comunicação entre interface e o núcleo mecânico, responsável por definir os desafios que os jogadores irão enfrentar para alcançar determinados objetivos.

Implicitamente, a interface é um elemento secreto que fica entre o jogador e o núcleo mecânico, atuando como um tradutor da máquina para o homem e vice versa. As interfaces de videogames, porém, não são necessariamente iguais as interfaces de outros softwares. Como Souza (2016) expõe:

Apesar das semelhanças, as interfaces de videogames diferem-se das interfaces gráficas populares em outros computadores. Suas funções não são exatamente as mesmas, pois as interfaces desses artefatos buscam maior eficiência e clareza, enquanto as interfaces gráficas de videogames, nem sempre precisam ser eficientes ou claras. Em determinados momentos, informações visuais devem ser omitidas e determinadas ações devem ser difíceis de serem executadas, garantindo melhor experiência e, conseqüentemente, maior diversão. (Souza, 2016, pág.86).

É no *gameplay* que o jogar se desenrola, quando as ações que o jogador pretende realizar se comunicam com as regras estabelecidas do jogo e os resultados são apresentados. Dessa forma, se desvela outra característica central que define os videogames, os próprios jogadores e as relações construídas entre eles e seus jogos.

Gasi (2016) nos apresenta conceitos de imersão nos jogos, de como os jogadores se sentem enquanto presentes na atividade do jogar nos videogames. Esse processo, ela diz, não é imediato ou instintivo. Os videogames são, em um momento inicial, potência para o devaneio poético e a imersão, porém essa conexão entre o indivíduo e o jogo precisa ser construída. Para a autora, o avatar, personagem digital através do qual se permite e se limita a interação do jogador ao jogo, é o ponto inicial.

A partir da interação, e da reação do videogame, este avatar tem a potencialidade de construir memória, mas isso não significa que o jogador está totalmente imerso, pois ainda não há uma relação realmente simbiótica entre jogador e avatar. Existe a possibilidade da relação, já que ainda pode-se escolher se aquele jogo digital deve ser levado adiante ou não. (GASI, 2016, p. 32)

Para ser alguém no mundo do videogame, é necessário que o jogador assuma um corpo digital, o avatar é parte da interface do jogo e, ao mesmo tempo, um elemento em separado. Tal avatar é apresentado ao jogador assim que possível, pois é fundamental para o prosseguimento do jogo. Sua forma pode ser variada —

seja um personagem predeterminado, com seu próprio histórico e atributos únicos, ou corpo sem identidade sobre o qual o jogador deve adicionar os detalhes que desejar. O avatar acompanhará o jogador durante toda a jornada, as capacidades dele serão as do jogador e é através dele que as negociações com as regras acontecem no mundo virtual dos videogames.

A imersão do jogador se inicia então com a relação de seu avatar, mas não se resume a isso. O jogador atua ativamente na própria imersão, agindo em favor do processo simbiótico com seu avatar. “Jogos projetam mundos fictícios por meio de uma variedade de significados diferentes, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador e o jogador completa cada lacuna aberta no mundo fictício” (JUUL, 2005, p.121) Uma vez que tenha deliberadamente buscado tais mundos, as expectativas podem se alinhar com o mundo proposto, conectando os elementos presentes com os ausentes para constituir o todo.

Uma vez que o jogador se decida por continuar no jogo e abrace a imersão, o resultado é uma simbiose completa, onde a experiência do jogar se torna perene e pode até mesmo estender-se para a vida pessoal. Assim, Gasi (2016) aponta:

Quando a última tela do jogo aparece, não necessariamente significa que a vivência do videogame terminou, pois entra em campo um segundo tipo de memória: os rastros deixados pela experiência. Ou seja, depois de avaliar o game dentro dele mesmo, ou depois de analisar a performance dentro do videogame, o jogador ainda pode levar essa vivência para fora do game, e criar novos paralelos e novas relações. (GASI, 2016, p. 37)

Isso não quer dizer uma dissociação da realidade por parte do jogador. Mesmo que suas impressões sobre o jogo sejam profundas, a noção de diferença entre a realidade física e a virtual ainda permanece. O que fica, entre os processos de interação são as lembranças do processo e da experiência de imersão.

Depois de assistir ao filme do Homem de Ferro, você conta o que ele fez. Depois de jogar o jogo digital do Homem de Ferro, você conta o que você fez, ou o que vocês fizeram juntos. O jogador não está inserido completamente no videogame, ele sabe que o mundo do jogo é do jogo, mas existe um vínculo inegável entre o avatar e o jogador atuante. (GASI, 2016, p. 40)

Esse é o processo de ser/estar ciborgue, a conexão com o mundo do jogo, simbiótica, e real para a experiência pessoal do jogador. A pessoa se funde a

máquina e por um período essa fusão conecta corpo e mente, deixando rastros quando a desconectam, em forma de lembranças duradouras.

2.2. Metajogo: O jogo além do jogo

Uma característica importante dos videogames é que o ato de jogá-los não necessariamente está restrito apenas ao momento em que os jogadores estão em frente às telas. Alguns jogos possuem um nível de complexidade considerável e, às vezes, um cenário altamente competitivo, por isso muitos jogadores veem-se incentivados a se preparar de antemão, a estudarem o jogo, a aperfeiçoarem estratégias e anteverem os planos dos adversários. Esse movimento tende a formar comunidades de produtores de conteúdo ao redor do jogo, jogadores profissionais ou apenas entusiastas muito dedicados que compartilham e debatem sobre as últimas táticas a serem empregadas. A esse tipo de fenômeno, dá-se o nome de metajogo.

Antes de avançarmos com o conceito, nos debruçaremos um pouco com a construção do termo. O prefixo do grego *Metá* possui os seguintes significados: entre, com, além, acima, abaixo. Assim, metajogo pode ser traduzido como aquilo que está entre os jogos, com os jogos ou além dos jogos.

Machado (2018) nos permite entender melhor o sentido do metajogo, que é “compreender que um jogo é mais que sua essência (matéria e forma, seguindo os moldes aristotélicos) nos remete a considerar a existência de fatores que extrapolam a parte sensível de um jogo” (Machado, 2018, p.50). Essa extrapolação pode permitir, por exemplo, a renegociação das regras ou até mesmo o incremento delas, aumentando a complexidade em favor de imersão. É a possibilidade de enxergar além das regras e componentes materiais.

Machado (2018) aponta que a interpretação do que é o metajogo pode apresentar variações de acordo com próprio jogo. Contudo, é evidente para o autor que consiste principalmente na “parte humana dos jogos” (2018, p.55). Assim, o meta jogo não se limita apenas a otimização do jogar para o alcance da vitória. É aberta a possibilidade de que se criem regras e se combinem ações com o objetivo de tornar o jogo mais complexo. Assim, também são parte do conceito de metajogo se impor limitações ou combinar com um grupo para não abusarem de todos os recursos disponíveis para alcançar a vitória. De maneira similar, subverter o sentido

e objetivo do jogo, como priorizar outras atividades dentro jogo, ou mesmo criar as próprias, também faz parte.

O metajogo é, acima de tudo, uma forma de diálogo. Este pode ser indireto, com os jogadores respondendo as estratégias e ações uns dos outros em busca da vitória; como também pode ser direto, com os jogadores comentando em posts e grupos das redes sociais, fóruns, sites *wikis* e etc.

Estas diferentes definições de metajogo, embora não pareçam tratar do mesmo fenômeno em um primeiro momento, ao observarmos sobre uma ótica mais distante acabam por se apresentarem como interações dos jogadores com os jogos. (Machado, 2018, p.59).

2.3. O videogame e o esporte

Norbert Elias e Erich Dunning (1992) têm como referência a função das atividades físicas, do espetáculo, das artes no tempo livre para a formação moral dos indivíduos inseridos numa sociedade. Seu livro intitulado *Memória e sociedade: a busca da excitação*, na verdade a uma coletânea de artigos e ensaios publicados sob a forma de livro originalmente em 1985, debate os principais aspectos do lazer como espaço de interação e sociabilidade. Essas questões são tratadas nos estudos dos jogos anteriormente citados, apontando consensualmente a relação intrínseca entre o jogar e a interação, a sociabilidade e o lúdico. A distinção da pesquisa de Elias e Dunning está na percepção da função moral do esporte e do lazer, isto é, como a atividade funciona como válvula de escape criando espaço tensão e excitação controlados, facilitando o processo de incorporação das normas sociais. Assim, essas atividades “[...] destinam-se a movimentar, a estimular as emoções, a evocar tensões sob a forma de uma excitação controlada e bem equilibrada, sem riscos e tensões habitualmente relacionadas com o excitação de outras situações da vida” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 79).

Em sociedades modernas mais desenvolvidas é comum o acúmulo de tensões e emoções, porém estas não podem ser vivenciadas plenamente em público graças ao controle social e o autocontrole (ELIAS; DUNNING, 1992). Manifestações públicas de emoções fortes ou reações exageradas só são permitidas em lugares e ocasiões específicas, diante de tragédias, comemorações e espaços

rituais específicos, em suma, situações além do controle do indivíduo, dependendo de uma sequência de eventos específicos para acontecer. Afinal, não se marca um velório antes de surgir um morto, ou um casamento antes de um casal se apaixonar e decidir formar laços.

Entretanto, o espaço de lazer permite um momento durante o qual se criam momentos de tensão-excitação de maneira prazerosa e expressar tais emoções e sentimentos gerados em decorrência disso sem o risco de censura ou punição social (ELIAS; DUNNING, 1992). Essas atividades de lazer são chamadas pelos autores de “atividades miméticas” e despertam “emoções de um tipo específico que estão intimamente relacionadas de uma forma específica, diferente, com aquelas que as pessoas experimentam no decurso da sua vida ordinária de não lazer” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 183). Atividades desse tipo indicam que “[...] os sentimentos dinamizados numa situação imaginária de uma atividade humana de lazer têm afinidades com os que são desencadeados em situações reais da vida” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 71).

Além do papel da escola que é muito discutido em Elias, da função das diferentes Igrejas (católicas, judaicas e protestantes), do papel do Estado como concentrador e distribuidor, através das leis, dessa moral, eles também discutiram o papel das atividades de lazer na formação e incorporação da moral coletiva (Almeida et al, 2003). É no momento de lazer que os autores acreditam encontrar a explicação dos motivos da existência das guerras de torcidas, dos xingamentos em jogos diversos, da função sexual, das peças de teatro, dos filmes e dos shows como momento de explosão de sentimentos diversos. Assim sendo, Elias e Dunning apontam para uma sociedade em harmonia graças à prática do lazer.

Mesmo que de maneira regrada, o lazer, através do esporte ou outra atividade qualquer, permite ao indivíduo o controle da criação da tensão-excitação, bastando ter tempo livre e meio para tanto. O videogame assim se destaca como uma ferramenta avançada do lazer, pois não necessita procurar por outras pessoas para participar, como em uma atividade esportiva; ou se locomover para fora de sua casa. Mesmo no caso de jogos eletrônicos com múltiplos jogadores em rede, os mecanismos de busca online são capazes de preencher times inteiros em instantes com apenas o apertar de um botão.

Entre os estudos sobre esporte e lazer de Elias e os videogames é possível criar paralelos e relações.

Da mesma maneira, Pereira (2007) observa como os videogames desde sua criação foram abraçados como uma questão técnica, para os ramos de informática e engenharia, enquanto o potencial cultural foi negligenciado. Segundo o autor, era apenas possível encontrar algumas pesquisas em áreas como pedagogia e educação, que, todavia, abordavam o tema sob um viés negativo — apresentando os jogos eletrônicos como um problema, principalmente para o público infantil, ou como uma ferramenta ainda por se realizar, cuja função real não fora descoberta.

Atualmente, o número de estudos sobre os videogames, nas mais diversas áreas de pesquisa, tem crescido. O interesse no meio acadêmico pode estar ligado a ascensão dos *eSports*, nome dado aos “esportes eletrônicos” e se refere a jogos cujo estilo baseia-se na competição entre times ou jogadores individuais e que possuem modalidades próprias de torneios (TAYLOR, 2012). Esse fenômeno cultural tem um início tímido em 1993 explode em popularidade finalmente no ano de 2010, com a última edição da *World Cyber Games* (TAYLOR, 2012). Com o crescente interesse do público, também cresce o interesse de áreas como marketing (SEO, 2013), direito (BURK, 2013), psicologia (MARTONČIK, 2015) e educação física (JENNY, 2017).

Um dos prováveis motivos para tanta atenção está no fato de os esportes eletrônicos serem menos numerosos e acumularem mais público e mídia que a maioria dos outros jogos. Dos top 10 jogos com o maior número ativo de jogadores, nove são esportes eletrônicos, segundo a empresa especializada em estatísticas sobre videogames Newzoo (2020). Além disso, *eSports* tendem a ser mais longevos, mantendo um público fiel e adquirindo novos ao longo dos anos — dos nove jogos citados, cinco têm mais de cinco anos de existência. Apesar de esportes eletrônicos possuírem vários gêneros e atingirem vários públicos, eles não necessariamente abarcam todos os perfis de públicos e nem todas as realidades acerca do estilo de vida dos jogadores.

De fato, em *All about that base* (2012), descobriu-se que jogos voltados para o formato de esportes eletrônicos apresentam um perfil diferente de jogador e da própria experiência do jogar. Enquanto *mobas* — jogos que consistem em duelos estratégicos online entre times — e jogos de tiro, os gêneros mais comuns em

eSports, são extremamente estressantes para os jogadores, outros gêneros geravam uma experiência mais tranquila e imersiva, na qual relação entre indivíduo e jogo se torna mais íntima e impactante.

Nobert Elias (1992) aponta que os esportes ficaram menos violentos com o decorrer do tempo, fruto do mesmo processo civilizador que assumiu o controle dos impulsos humanos e suprimiu vários dos instintos naturais na sociedade. De forma similar que Huizinga (1972) comentou sobre a profissionalização e regramento do jogo nas atividades esportivas. Os videogames, contudo, mantêm frequência no conteúdo violento, jogos cuja violência é o tema central mostram de maneira similar os mesmos níveis ao longo dos anos. Por exemplo, a franquia de jogos *Mortal Kombat* manteve sua temática de brutalidade explícita e exagerada, potencializando-a visualmente ao longo de novas edições graças aos gráficos mais potentes proporcionados pelos avanços tecnológicos da informática. De maneira geral, franquias de videogames apenas aperfeiçoam aquilo que já faziam ao longo dos anos, sem necessariamente restringirem qualquer conteúdo de violência gráfica.

A presença da violência nos videogames, contudo, não passou despercebida nem deixou de ser questionada. Em meados de 2017, o comitê olímpico considerou incluir alguns eSports como modalidades de competição nas olimpíadas de 2024, entretanto o próprio comitê descartou os jogos considerados “de matar”. Nas palavras do próprio presidente da entidade, Thomas Bach, em entrevista a South China Morning Post: “Queremos promover a não discriminação, não violência e paz entre as pessoas. Isso não bate com videogames, que são sobre violência, explosões e assassinatos. Temos que estabelecer uma linha clara aí” (LANG, 2017). Mais à frente, durante a entrevista, Bach afirmará que disputas virtuais de jogos como futebol, basquete ou vôlei seriam de grande interesse.

É curioso o tipo de argumento usado por Bach, pois contrapõe diretamente os videogames à promoção da paz, insinuando dessa forma que jogos eletrônicos incentivam a violência. Esse não é um pensamento incomum, como veremos nos tópicos seguintes, e de certa maneira nem deveria causar grande impressão, tamanhas as vezes em que tais comparações foram feitas. Entretanto, é importante comentar sobre a sequência do argumento, quando o presidente aponta sua preferência pelos jogos que simulam esportes.

Essencialmente, é a utilização de um conceito dual, entre jogos “bons” contra jogos “maus”. Nessa dualidade, os jogos que apresentem algum tipo de violência são imediatamente tachados como os “maus”. Porém, se observarmos com cuidado, a violência presente nos jogos eletrônicos é constante e ininterrupta ao longo da história. Tão presente que podemos afirmar que essa é a característica mais marcante dos videogames: a possibilidade de exercer violência exagerada de maneira controlada e inofensiva. Tão inofensiva que de fato não contribui de maneira alguma para aumento de agressividade de seus jogadores.

Norbert Elias (1992) mostra que existe uma relação entre os esportes preferidos de cada época e as condições sociais envolvidas neles. Da mesma forma, atualmente, temos os videogames como uma atividade exercida por um público muitas vezes maior que o dos esportes tradicionais como o futebol no Brasil e o basquete nos Estados Unidos. Se é possível fazer uma relação entre esportes e videogames, então podemos dizer que esse elevado número de pessoas, comumente jovens, cujas horas livres empreendem nos jogos eletrônicos pode apresentar a forma contemporânea do exercício da tensão-excitação para manter a harmonia social.

Apesar de mais de cinquenta anos de existência, a percepção dos videogames como um fenômeno social ainda é bem recente, como a própria crescente de artigos científicos e dos eSports como um todo demonstram. Essa implementação do jogo eletrônico como algo mais que um brinquedo perto da tv, destinado a crianças e adolescentes, para transformar-se em uma atividade cultural relevante pode parecer positiva, porém traz seus percalços. Wendy Chun (2017) sugere que as mídias se tornam mais importantes à medida que seu estatuto deixa de ser percebido como ‘novo’ e se move em direção ao ‘habitual’, em contrapartida os próprios impactos dessa mídia passam a ser menos percebidos. Então, à medida em que normalizamos os videogames — em suas mais variadas categorias, mas principalmente no caso dos eSports — ocorre a possibilidade de perdermos alguma coisa. Enquanto avaliamos quais jogos são bons, ruins, prejudiciais à sociedade ou obras de arte, possivelmente deixamos de observar uma gama de questões.

2.4. Definindo a violência

A violência é um dos principais tópicos deste trabalho, porém, para tratar dela no universo dos videogames, devemos primeiro defini-la de maneira satisfatória para os meios científicos de debate. Assim, neste capítulo responderemos a pergunta: “O que entenderemos por violência durante a construção deste trabalho?”.

É comum a palavra violência estar associada à ideia de força ou coação, no entanto, é preciso ser cuidadoso ao usar uma como sinônimo da outra. Afinal, nem toda ação que envolve o uso da força pode ser diretamente classificada como violenta. O que nos leva a seguinte questão: Em que momento o uso da força pode ser definido e visto como uma violência?

Há muitos fatores a serem considerados para tanto. Violência não é um conceito com significados universais, como bem aponta Michaud (1989). As legislações vigentes de cada país, a história e a cultura de cada povo e lugar são todos fatores influentes para discernimos quais atitudes serão ou não classificadas como violentas. A violência é definida e entendida em função de valores que constituem o sagrado do grupo de referência (Michaud, 1989. Pág.14). Portanto, tal como as normas e a cultura, a própria definição de violência deve sempre ser entendida como produto de um contexto social e histórico e, nesse sentido, nunca pode ser vista de forma universal e imutável.

Conscientes que o valor de qualquer definição estabelecida aqui estará inevitavelmente limitada a restrições culturais, faremos mesmo assim um esforço, ao menos, para fins deste trabalho. Não há, de forma alguma, intenção de estabelecer um significado universal ao termo “violência”.

Para começar, nos debruçaremos sobre a etimologia da palavra. A origem do termo violência, do latim, *violentia*, expressa o ato de violar outrem ou de se violar. Além disso, o termo indica algo fora do natural ligado “ao comportamento deliberado que produz danos físicos tais como: ferimentos, tortura, morte ou danos psíquicos, que produz humilhações, ameaças, ofensas” (Paviani, 2016. Pág.8).

Segundo o dicionário temos a seguinte definição “1.Qualidade ou característica de violento. 2.Ato de crueldade. 3.Emprego de meios violentos.

4.Fúria repentina. 5.JUR Coação que leva uma pessoa à sujeição de alguém.” (Michaelis).

A princípio, observando a definição do dicionário, temos uma visão geral da violência: ela é física, imposta por alguém mais forte, em vantagem, contra alguém mais fraco, indefeso ou desvantagem. De toda forma, no dicionário, as definições resumem a violência como ato ativo e deliberado de força e poder de um agressor sobre uma vítima diretamente prejudicada. Em suma, “a prática da violência expressa atos contrários à liberdade e à vontade de alguém e reside nisso sua dimensão moral e ética” (Paviani, 2016. Pág.8). Tais conceitos não resumem, entretanto, a todas as possibilidades e, principalmente consequências da violência.

Michaud (1989) nos apresenta uma visão mais complexa sobre o assunto. Segundo esse autor (1989, p. 11), a violência ocorre quando numa situação de interação, um ou vários agentes realizam uma ação – de maneira direta ou indireta – que causa danos a uma ou mais pessoas, seja em sua integridade física ou moral, em suas posses, mas também, em suas participações simbólicas e culturais. Dessa maneira, Michaud usa o ato e o resultado como forma de alcançar o significado da violência.

Já para Santos (1996) a violência configura-se como um dispositivo de controle aberto e contínuo, ou seja, a relação social caracterizada pelo uso real ou virtual da coerção, que impede o reconhecimento do outro, pessoa, classe, gênero ou raça, mediante o uso da força ou da coerção, provocando algum tipo de dano, o oposto do ideal a uma sociedade democrática.

Coelho, Silva e Lindner (2018, p. 12) compreendem a violência como um problema de saúde pública e definida como “qualquer ação intencional, perpetrada por indivíduo, grupo, instituição, classes ou nações, dirigida a outrem, que cause prejuízos, danos físicos, sociais, psicológicos e (ou) espirituais”.

A tipologia proposta pela OMS (Krug et al, 2002. Pág. 6) indica três grandes categorias de violência, que correspondem às características daquele que comete o ato violento.

A violência coletiva, que inclui os atos violentos que acontecem nos âmbitos macrossociais, políticos e econômicos e caracterizam a dominação de grupos e do Estado. Nessa categoria estão os crimes cometidos por grupos organizados, os atos

terroristas, os crimes de multidões, as guerras e os processos de aniquilamento de determinados povos e nações; (Krug et al, 2002. Pág. 6)

A violência autoinfligida, subdividida em comportamentos suicidas, e os autoabusos. No primeiro caso contempla suicídio, ideação suicida e tentativas de suicídio; o autoabuso abrange as agressões a si próprio e as automutilações (Krug et al, 2002, pág.6).

A violência interpessoal, subdividida em violência comunitária e violência familiar, que inclui a violência infligida pelo parceiro íntimo, o abuso infantil e abuso contra os idosos. Na violência comunitária incluem-se a violência juvenil, os atos aleatórios de violência, o estupro e o ataque sexual por estranhos, bem como a violência em grupos institucionais, como escolas, locais de trabalho, prisões e asilos. (Krug et al, 2002. Pág. 6)

A essa classificação Minayo (2006) acrescenta a violência estrutural, que se refere aos processos sociais, políticos e econômicos que reproduzem a fome, a miséria e as desigualdades sociais, de gênero e etnia. Essa forma de violência é aplicada de maneira explícita e deliberada contra grupos de indivíduos específicos ao longo da história e através das camadas de estratos sociais, perpetuando-se na cultura até naturalizar-se como forma de privilégios e mecanismos de dominação. Segundo a autora, essa é a base para a maioria das outras formas de violência, pois oferece um marco à violência do comportamento e aplica-se tanto às estruturas organizadas e institucionalizadas da família como aos sistemas econômicos, culturais e políticos que conduzem à opressão de grupos, classes, nações e indivíduos.

Até agora, contudo, todas as definições de violência entendem o ato como uma ação direta onde há um agente ativo e um passivo, um agressor e uma vítima. Nesses casos, temos uma questão de poder, alguém com capacidade de causar prejuízo em outro que apenas pode sofrer. Podemos imaginar, entretanto, que essa estrutura é uma relação de momentos, é possível imaginar que aja retribuição de um ataque em um momento posterior. Assim, o poder da violência pode se intercalar, com trocas mútuas de prejuízo.

Uma vez apresentado vários pontos e propostas, concluiremos aqui com nossa própria definição. Assim, compreenderemos nesse trabalho que violência é

uma ação, direta ou indireta, que gere sobre um indivíduo ou grupo involuntário prejuízo no físico, no moral, no social, na propriedade ou no espírito. Como nosso objetivo não é redefinir as proposições anteriores, para tanto, nos bastará essa forma resumida de se aproximar e utilizar o termo.

2.5. Os jogos e a violência

Uma vez alcançado um significado apropriado, nos debruçaremos sobre o problema seguinte: a violência nos videogames. Como é possível intuir a partir de agora, no caso dos videogames — um modo de jogo de proposta voluntária e que não gera danos aos participantes — a violência como definida neste trabalho não existe propriamente.

É fácil compreender os danos à integridade física, moral ou a propriedade. No entanto, as participações simbólicas e culturais são um tanto mais complexas. Em todo caso, a violência está amplamente ligada à geração de prejuízo ou impedimento de ganho entre seres humanos. No fim, essas definições não alcançam de maneira ampla o conceito de violência em um ambiente virtual/imaginário do jogo. Assim sendo, a simulação de violência nos jogos não está no mesmo patamar da realidade, visto que a no ambiente virtual, desde que em comum acordo com as regras do jogo, não incute em dano real contra o indivíduo participante.

Não apenas matéria selvagem e impolida dos atritos nas relações humanas, a violência é também simulada e utilizada como instrumento de construção de narrativas lúdicas, como elemento em históricas ficcionais, jogos, esportes entre outros exercícios de criação do entretenimento humano. Essa é uma representação da violência supostamente incapaz de causar prejuízos a qualquer pessoa e servindo apenas de ilustração distante da realidade.

Essa forma de representação é amplamente encontrada nos jogos de videogame, onde a maior parte das tramas se resolve pelo meio de combates, encenados das mais variadas maneiras. Seja de forma bem gráfica e visual, com demonstrações, às vezes, bem próximas de uma violência real, ou de forma mais figurada, alusiva.

Entretanto, os videogames, tal quais os esportes, possuem suas próprias regras de permissividade, ou seja, do que causa ou não danos físico, moral,

simbólico, patrimonial ou cultural dentro do contexto do jogo. Tais regras são variáveis de acordo com cada atividade. Assim, o que pode ser violento em um esporte como futebol pode não ser no esporte de luta.

Nos videogames, o contexto é mais complexo, uma vez que a representação da violência em tela é o cerne de alguns jogos, limitada pelas possibilidades da programação. O próprio ato de jogar é voluntário, não coercitivo. Seria então virtualmente impossível dizer que haja de fato violência, mas apenas a simulação dela. Isso não significa, porém, que não haja possibilidade de violência nesses espaços. Os videogames possuem uma definição ampla, que envolve interações além daquelas estabelecidas pelas regras o jogo, como os chats, e também fora do ambiente do próprio jogo, como as interações em redes sociais.

Temos então esses dois espaços intrinsecamente ligados, o espaço do jogo propriamente dito, onde só é possível agir segundo as regras pré-estabelecidas, e o espaço fora do jogo, mas que é sobre ele, o metajogo. A possibilidade de abusos verbais e outras formas de violência perpetuadas sobre outros jogadores é real, possível, e corriqueiramente denunciada em algumas comunidades de jogos. Esse comportamento, porém, é desviante, combatido e geralmente punido ou inibido. Não faz parte do jogar, mas é parte da nossa sociedade e, portanto, pode atravessar o “círculo mágico” e agir. Em geral, é possível isolar o agressor, com ferramentas que o impedem de se comunicar com a vítima. Tudo isso considerado, exceto como forma de simulação ou desvio das funções do sistema, não há relação entre o conceito tradicional de violência nos jogos e o de outros contextos sociais.

2.5.1. Uma breve história da relação entre jogos e violência

Historicamente, videogames carregam o poderoso estigma de incentivar jovens a se tornarem mais violentos ou insensíveis às formas de violência. Vamos adereçar brevemente essa questão, visto que, graças ao tema deste trabalho, não podemos simplesmente ignorá-la.

No final da década de 1970 e no início da década de 1980, quando a Atari dominou o mercado, a capacidade gráfica dos jogos foi muito simplista a ponto de a violência nos videogames ser amplamente abstrata e raramente envolvia violência entre seres humanos (Dill & Dill, 1998).

Contudo, um acontecimento trágico sucedido nos Estados Unidos estimulou o debate sobre os possíveis riscos dos videogames, o massacre de Columbine — *Columbine Shooting* no original —, quando dois atiradores adolescentes armados massacraram 12 jovens e um professor antes de suicidarem no Colégio de Columbine, em abril de 1999. Na ocasião, mídia da época apresentou um amplo dossiê sobre a vida dos assassinos, concluindo que videogames e filmes de Hollywood eram os principais fatores a se culpar (Birkland e Lawrence, 2009).

Como Birkland e Lawrence (2009) apontam, a mídia, diante desses eventos, tende a adotar uma postura que os autores chama de “*framing*”, algo que seria traduzido como uma tentativa de “enquadrar” o evento, buscando criar uma narrativa menos complexa do acontecimento. “The shooting at Columbine invited a framing struggle because it could be subjected to wide-ranging interpretations”, (Birkland e Lawrence, 2009, p.1406). Por exemplo, trataram o massacre de Columbine como um estopim para o crescimento dos casos de tiroteios em escolas, quando isso não era necessariamente verdade. “The media framed Columbine as the prime indicator of a growing national problem of school violence—quite apart from the actual statistics on school violence, which showed no significant increase in such events” (Birkland e Lawrence, 2009, p.1407).

No Brasil, apesar de raros, acontece de alguns jogos terem sua venda proibida por “indução à violência” como aponta Abreu (2003). O autor evidencia que esse tipo de censura não possui parâmetros explícitos por lei, é aplicado de maneira arbitrária.

No meio acadêmico o interesse pelo tópico é recorrente. Shwartz e Viviani (2005), ao compilarem várias pesquisas em torno do tema jogos eletrônicos e aumento da violência, não encontraram em qualquer delas relação direta do aumento de agressividade entre jovens causada pelos videogames. Tampouco acharam alguma pesquisa que comprovasse insensibilização à violência pelo mesmo motivo. Ainda assim, ao executarem um questionário de campo com dois grupos de jovens, os jogadores — quem dedicava mais de 3 horas diárias na atividade dos videogames, jogar, comprar, ler e assistir — e não jogadores, mais de 60% dos entrevistados acreditam que videogames não só deixam as pessoas mais violentas como jogos desse tipo deveriam ser proibidos de ser vendidos.

Ironicamente, entre o grupo de jogadores, 90% dos entrevistados se consideravam pessoas não violentas. Observa-se, então, uma falta de percepção do próprio público consumidor de jogos com a realidade. Se eles jogam e não são violentos, imaginam que outros se tornarão violentos ao jogar por quê? O artigo em questão não responde ao fenômeno, mas ressalta a controvérsia do tópico. Tanto da busca de outros pesquisadores para provar a nocividade dos videogames quanto da crença popular de tal nocividade.

Da mesma maneira, Ferguson (2007) argumenta que, embora inúmeras pesquisas tenham sugerido uma ligação, de fato a literatura científica mostra pouco apoio à noção de que videogames violentos gerem violência na vida real. O que se demonstra é um ciclo histórico de levantar um problema sem o solucionar, em favor de uma dinâmica de intervenção social.

3. A pesquisa e o método

Originalmente, a proposta de pesquisa era uma coleta quantitativa, classificando e analisando o conteúdo violento dos jogos mais jogados entre algumas categorias definidas aqui mesmo neste trabalho. A lista abrangia apenas jogos de computador, exclusivos ou não, para favorecer as métricas numéricas. Entretanto, como foi apontado pela banca, tal proposta era insuficiente, pois poucos eram os jogos, e as categorias, como apresentadas, eram vagas e não ajudavam a uma boa conclusão.

Assim, haverá uma mudança de foco, em vez de analisar a quantitativamente vários jogos, selecionaremos alguns para produzir um resultado qualitativamente relevante. Assim, sob a ótica do que nos foi apresentado até agora, sobre as definições de violência, dos jogos e dos videogames, analisaremos os conteúdos de um jogo selecionado. O jogo em questão é *World of Warcraft*, um típico MMORPG, sobre o qual muitos outros se inspiraram.

3.1. Proposta original

Antes de passarmos para a nova elaboração, será apresentado aqui em resumo a proposta original. Apenas para fins de observação do desenvolvimento da pesquisa.

Originalmente, os jogos selecionados foram os “Top 10” com maior número de jogadores únicos, pois considerei mais confiável parametrizar de acordo com a popularidade. Outros critérios comuns poderiam ser as horas jogadas, privilegiando jogos onde o jogador é mais assíduo e dedicado; ou os mais vendidos e baixados, não tão prático, pois há fatores como economia, promoções, jogos gratuitos e toda a série de questões específicas de mercado que podem influenciar nos dados.

Quanto aos parâmetros para os tipos de violências encontradas nos jogos, Explico-os agora:

Explícita: tratava-se da simulação que se aproxima da violência física real.

Lúdica: a violência é exibida de forma figurada. Por exemplo, o personagem Mario, da série Super Mario, salta na cabeça um oponente para eliminá-lo. Apesar de o ato fazer o adversário desaparecer, portanto qualificando agressão, é necessária

uma interpretação do gesto de saltar sobre a cabeça como de fato um gesto violento. O fato de ambos os personagens terem alturas similares e formas caricatas, sabota a ideia de um confronto de vida e morte onde indivíduos se ferem, diferente da imagem de um homem que atira e esfaqueia o outro. Tal categoria foi problemática graças a escolha de palavras, afinal, se seguirmos os pensamentos dos pensadores, todos os jogos são lúdicos, logo essa classificação não fazia sentido. Poderia ser substituída por metafórica ou conotativa, creio.

Nula: Alguns jogos não apresentam conteúdo violento.

A seguir, as violências pela escala. Essa disposição considerava a qualidade da violência em cena, independente de alguma narrativa contida insinuar outras formas de violência.

Leve: o conteúdo apresenta cenas de violência, porém moderada, sem exposição de sangue, ferimentos ou outra forma de representação de machucados. Também não contém representação direta ou insinuada de violência sexual.

Moderada: contém sangue e outras representações de violência. Pode conter menções a violência sexual, em palavras ou gestos.

Pesada: altos índices de violência, com agressões, mortes, decapitações, lacerações e conteúdos viscerais exibidos de maneira explícita. Conteúdo com violência sexual explícito ou com palavras ou gestos que o demonstrem.

Importante notar que se considerou apenas a violência ativa, portanto aquela que podia ser perpetrada pelo jogador.

Com isso, tinha-se chegado às tabelas a seguir. O jogo fica à esquerda organizado em ordem decrescente de número de jogadores únicos. Na coluna à direita, tipo e escala de violência encontrado, para avaliarmos mais à frente qual tipo prevalece e em que contexto.

Tabela 1: Jogos mais jogados *Steam* plataforma Computador Pessoal

Jogos	Tipo/Escala de violência
Counter-Strike: Global Offensive	Explícita/moderada
Dota 2	Lúdica/leve
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Explícita/moderada
Grand Theft Auto V	Explícita/pesada
Destiny 2	Explícita/moderada
Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Explícita/moderada
Football Manager 2020	Explícita/leve
ARK: Survival Evolved	Explícita/moderada
Terraria	Lúdica/moderada
Rust	Explícita/moderada

Fonte: <https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics>

Tabela 2: Jogos da plataforma *Steam* excluindo os jogos multijogador online

Jogos	Tipo/Escala de violência
Terraria	Lúdica/leve
Sid Meier's Civilization VI	Lúdica/leve
Total War: WARHAMMER II	Explícita/leve
Europa Universalis IV	Lúdica/leve
Euro Truck Simulator 2	Nula
Hearts of Iron IV	Nula
Don't Starve Together	Lúdica/leve
Sid Meier's Civilization V	Lúdica/leve
Persona 4 Golden	Lúdica/leve
The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Explícita/moderada

Fonte: <https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics>

Tabela 3: Jogos mais populares na plataforma *Epic Games para computadores pessoais*

Jogos	Tipo/Escala de violência
Grand Theft Auto V	Explícita/pesada
Fortnite	Explícita/leve
Bordeland 3	Explícita/leve
SnowRunner	Nula
Dauntless	Explícita/pesada
Satisfactory	Nula
Red Dead Redemption	Explícita/pesada
Paladins	Explícita/moderada
The Cycle	Explícita/leve
Control	Explícita/moderada

Fonte: <https://www.epicgames.com/store/pt-BR/collection/most-popular-top-20>

Tabela 4: Jogos mais jogados no PC considerando todas as plataformas e plataformas próprias

Jogos	Tipo/Escala de violência
League of Legends	Lúdica/leve
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Explícita/moderada
Counter-Strike: Global Offensive	Explícita/moderada
Minecraft	Lúdica/leve
Call of Duty: Modern Warfare	Explícita/moderada
Valorant	Explícita/moderada
Overwatch	Explícita/leve
Hearthstone	Nula
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Explícita/moderada
Apex Legends	Explícita/moderada

Fonte: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>

3.2. Detalhes dos jogos e termos

Uma vez observadas as tabelas, será necessário detalhar os jogos para melhor aprofundamento do conteúdo tratado, permitindo uma análise qualitativa mais detalhada. Também serão esclarecidos termos e expressões mais comuns no meio, dando-se preferência a termos mais generalistas e de maior abrangência.

3.2.1. Multijogador x Jogador Solo

Apesar de existirem muitos tipos de jogos eletrônicos, há uma classificação importante que recai sobre todos. Se o jogo é *single player* ou *multiplayer*.

Um jogo eletrônico para um jogador, também conhecido pelo anglicismo *single player*, é um jogo eletrônico que possibilita a participação de apenas um jogador por partida. Se houver mais participantes, são controlados pelo computador.

Jogos multijogador, também conhecidos como *multiplayer*, permitem que um ou mais jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida, em forma de disputa ou cooperativo. O multijogador varia de até dois jogadores a milhares. Podem ocorrer em mundos abertos onde cada indivíduo tem poder de ação e é capaz de efetuar mudanças consistentes que permanecem até mesmo quando não estiver jogando. Ou em instâncias, com espaço e tempo limitados e que terminam quando um objetivo é alcançado por um, em caso de disputa, ou por todos os jogadores, em caso de cooperação.

3.1.2. FPS, MOBA, RPG

First-Person Shooter (FPS), ou Tiro em Primeira Pessoa. São exatamente como o nome descreve: jogos em que a visão do personagem é em primeira pessoa e a mesma do jogador. Títulos do gênero são geralmente focados em ação com armas de fogo ou brancas para combate corpo a corpo, com algumas variações. Alguns jogos também utilizam uma ambientação inspirada no medievalismo ou na Antiguidade para criar combates com espadas e arcos e flechas.

MOBA é a sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, arena de batalha multijogador online em português, é um gênero de jogos eletrônicos derivado dos jogos de estratégia em tempo real. Todavia, em vez de comandar exércitos e coletar recursos, o jogo se desenvolve no duelo de dois times dentro de um espaço limitado disputando por objetivos e pelo controle do território do oponente.

RPG é um gênero em que o jogador controla as ações de um ou mais personagens imersos num mundo bem definido, incorporando elementos dos RPGs tradicionais, compartilhando geralmente a mesma terminologia, ambientações e mecânicas de jogo. A sigla é de *role-playing game*, ou jogo de interpretação de papel, originalmente a sigla se aplicava a jogos onde um grupo de pessoas assumiam papéis de personagens em mundos fictícios e atuavam de acordo com regras pré-determinadas. No universo eletrônico se aplica a jogos que incluem uma

ampla progressão de história e elementos narrativos, o desenvolvimento dos personagens do jogador, rigoroso sistema de regras e elementos de imersão. Existem várias ramificações do termo, dependendo de pequenas mudanças no estilo do jogo. Como ARPG, *Action RPG* ou RPG de Ação; MMORPG, *Massively Multiplayer Online RPG*; JRPG, RPG japonês etc.

Battle Royale é um gênero de jogo onde um jogador, ou um grupo pequeno de jogadores, começa a partida sem qualquer recurso ou equipamento e os adquire conforme explora um espaço controlado. O objetivo final é sobreviver dentro de um espaço de tempo, seja escapando dos inimigos ou os enfrentando.

4. Observação dos objetos

4.1. Um típico MMORPG: World of Warcraft

Analisaremos agora *World of Warcraft* (2004) um influente MMORPG, jogo online onde milhares de jogadores atuam no mundo ao mesmo tempo, que influenciou vários jogos do gênero nos anos vindouros ao seu lançamento. Vamos nos atentar a demonstrar alguns elementos básicos do *game*, como: a criação do personagem, algumas decisões iniciais que o jogador deve fazer e alguns modos de jogabilidade que são pilares da interação entre jogadores.

O jogo chegou a possuir mais de 11,5 milhões de usuários ativos e mais de 50 bilhões de horas jogadas coletivamente (McGonigal, 2012). Ele consiste em uma edição clássica com diversas expansões, que embora não sejam obrigatórias, são necessárias conforme o avatar do jogador se fortalece.

4.1.1. Criação de personagens

Após a criação de uma conta, o jogador deve escolher um servidor onde seus personagens habitaram. Assim a primeira decisão relevante é tomada, pois em *World of Warcraft*, o jogador vai pertencer a uma das duas facções que estão em constante guerra entre si: a Horda ou a Aliança. Embora a escolha de facções é em um momento posterior, cada servidor pode ter certa dominância de uma das facções, o que tem impacto direto na dificuldade do jogo de maneira geral. Contudo, essas informações não são explícitas. A não ser que o jogador procure por fontes externas, não saberá sobre isso, então terá de escolher aleatoriamente ou com quais outros critérios.

Após a escolha do servidor, um dos aspectos mais cruciais do jogo surge, a construção de personagens. Nessa etapa, o jogador deve escolher como será visto no mundo do jogo por outros jogadores, tanto na questão de aparência física, quanto sua “função social” dentro do jogo, além disso, nesse momento sua facção também é escolhida, ditando quem serão seus amigos e inimigos pelo resto do jogo.

Em resumo, a construção envolve escolher uma raça e decidir por detalhes físicos do personagem, as facções estão estritamente ligadas às raças, assim um *orc*

só pertence à horda e um humano sempre a aliança; e escolher a classe, que é a maneira como o personagem combate — essa escolha também é influenciada pela raça, uma vez que cada raça tem um limite de quais classes pode acessar. Outro ponto relevante é a escolha do gênero, mesmo que não afete o jogo em termos de mecânica e regras, pode afetar no caráter de sociabilidade. Uma vez tomada todas essas decisões, ela não poderão ser mudadas no meio do jogo, apenas se o jogador escolher criar outro personagem.

A etapa da criação é um meio termo entre o ambiente do jogo e o mundo ordinário. Durante a construção, o jogador pode se imergir imediatamente no universo do jogo, ou ainda estar em transição e adaptação com as regras daquele mundo. Nesse contexto, não há ainda conflitos de fato, mas as classes e facções anuncia que o confronto não está muito longe no horizonte.

4.1.2. Início da aventura

Após a etapa da construção do personagem, o jogador é imediatamente imerso no mundo do jogo. A escolha da raça define em que região do jogo o avatar vai surgir pela primeira vez. Isso vai afetar todo o início do jogo, estabelecendo ordens de missões, que inimigos surgirão pelo caminho e até quais aliados serão mais frequentes. A primeira coisa que acontece é uma introdução, narrando o aspecto geral da situação atual daquele mundo e como o personagem do jogador está inserido nele. Após isso, há um chamado imediato a aventura, incentivando a interação com personagens não jogáveis e um período de treinamento em uma área inicial, mais segura para os novatos.

Os objetivos iniciais consistem em missões de caça, coleta e combate a inimigos controlados pelo computador. Tudo tem um caráter didático, porém tudo opcional. Pode-se ignorar tudo e avançar rumo a qualquer lugar que deseja. Porém, todo o conteúdo nesse jogo é limitado pelos níveis do personagem. O nível, no jogo, significa a força total do personagem, expressa em um valor numérico disposto ao lado do nome do personagem. Subir o nível significa aumentar o poder geral do personagem, feito conseguido através do ganho de experiência do personagem, outro valor numérico que se acumula de acordo com as várias tarefas concluídas pelo jogador.

A forma mais prática de adquirir experiência é cumprindo missões para os personagens não jogáveis. Porém, atividades como trabalhar, coletar flores, explorar regiões e matar inimigos também recompensam o personagem com experiência, mas em uma quantidade inferior. Implicitamente, o jogo recompensa mais o cumprimento das missões, que estão ligadas a história do mundo e do jogo, incentivando uma imersão nesse universo. O combate é o principal vetor de solução de problemas nesse mundo, a maioria das missões trata-se resolver conflitos pelo combate.

Aqui, ele se dá de maneira estratégica, cada personagem, seja de um jogador ou aqueles sob o domínio da máquina, tem uma velocidade de ataque básico e habilidades especiais. Ataques básicos são a execução de um movimento agressivo com a arma que portar em mãos, com o objetivo de reduzir os pontos de vida do oponente, se os pontos de vida chegarem a zero o personagem morre. Habilidades funcionam da mesma maneira, exceto que possuem efeitos especiais e fortalecidos, como reduzir a defesa de um personagem ou deixa-lo desarmado. Habilidades especiais, porém, não são utilizadas automaticamente pelos avatares, precisa-se imprimir um botão de comando para tanto. Uma vez que receba o comando, o personagem imediatamente realizará o ataque especial, colocando a habilidade em um tempo de espera, que deve terminar antes de ser possível usá-la novamente. A raiz da estratégia do combate nesse jogo deita-se justamente sobre saber quando usar as habilidades especiais e quando evitar as do oponente. É parte crucial do universo de interações bélicas do universo de *World of Warcraft*.

Através dessa premissa, outros aspectos do jogo se desenrolam, como as *quests*, *dungeons*, *raids*, PVP e as profissões. Cada um desses aspectos se desenrola de maneira profunda, exigindo muito tempo para serem dominados, caso o jogador queira interagir com elas nos níveis mais altos sem dificuldade. Todos eles são extremamente relevantes para a experiência do jogador e como ele vai perceber o mundo do jogo.

Quests – Por meio das *quests* são apresentados os conflitos, histórias e personagens que compõem o universo de *World of Warcraft*. Uma *quest* é uma tarefa atribuída ao personagem por algum elemento do jogo, um NPC, adquirindo um item ou chegando a uma localização. Ela não apenas vão abastecer fortalecer os

personagens, vão também enriquecer o conhecimento que o jogador tem do ambiente onde este personagem irá existir.

Dungeons e Raids - As *dungeons* e *raids* são instâncias previstas para serem jogadas em grupos. Dentro delas, os jogadores devem se unir para conseguir derrotar os inimigos e os chefes que não poderiam ser derrotados por jogadores sozinhos. Dentro destas instâncias, os jogadores geralmente devem se assegurar que cada um cumpra seu papel dentro do grupo para garantir a sobrevivência de todo o grupo.

As *raids* seguem regras similares as *dungeons*, porém com níveis de dificuldades mais elevados. Elas requerem no mínimo dez personagens, só podem ser acessadas por personagens cujos níveis já tenham passado do intermediário e a possuem uma dificuldade de combate maior. Exigem, assim, mais coordenação e entrosamento social entre os membros do grupo, pois situações inesperadas podem surgir e exigir rápida improvisação.

O PVP - *Player Versus Player* (ou jogador contra jogador) em *World of Warcraft* funciona em várias esferas. O princípio básico é similar ao combate contra inimigos controlados pelo sistema, porém, com a complexidade elevada e a imprevisibilidade do elemento humano. O PVP pode ocorrer em arenas específicas, destacadas para essa função, contra membros da facção oposta; em servidores PVP, podem surgir ao acaso se personagens de facções opostas se encontrarem em meio as andanças pelo mundo; também acontecem em campos de batalha, similar a arena, mas com dezenas de jogadores divididos em dois times se confrontando enquanto tentam cumprir objetivos como tomar fortes ou capturar o general inimigo; e, por fim, pode ocorrer em duelos amistosos, com membros da mesma facção se confrontando sem impelirem prejuízo real um ao outro em caso de derrota.

As profissões não um elemento a parte no universo de *World of Warcraft*. São escolhidas algum tempo depois da criação de personagem, após se adquirir alguns níveis em aventuras. Da forma como são elaboradas, o personagem pode ser um ferreiro ou mesmo um mineiro e dedicar seu tempo na coleta de materiais ou no desenvolvimento de itens para si e para outros jogadores. Aos que se dedicam as profissões, um novo elemento do jogo se desenrola, as relações de comércio.

Um jogador comum, focado apenas no combate, pode lidar com o comércio do jogo apenas corriqueiramente, adquirindo um ou outro equipamento para própria conveniência. Aqueles que se dedicam a uma profissão podem constantemente recorrer ao mercado, seja para adquirir itens e materiais, seja para vender as próprias produções e coleta.

O mercado é compartilhado por todo o servidor, a única restrição é que jogadores só podem comprar com a própria facção. São diversos os itens que podem ser colocados à venda, que vão desde equipamentos encontrados em missões a itens coletados ou produzidos por meio das habilidades das profissões.

4.1.3. As interações com o mundo

Todos esses elementos citados anteriormente de *World of Warcraft* constituem as premissas básicas do universo do jogo e definem as possibilidades de interação básica entre jogadores e jogo. Como é um jogo de MMO, sua premissa é elaborada para preservar o máximo a liberdade de opções de interações com o mundo e entre os jogadores. Mesmo que o objetivo principal gire em torno da expressão de atos violentos, ou melhor, a representação de tais atos, não é necessário segui-los e nem obrigatório que os sigam. As normas são fluidas, cada jogador, ou grupo de jogadores, pode resignificá-las.

Dessa forma, criam-se ambientes dos mais variados, com jogadores optando por usar o cenário do jogo como espaço para personificar e interpretar seus personagens. Assim, se entregam a um tipo próprio de imersão que pode ser realizada de maneira contida em um servidor ou tomando um servidor inteiro onde todos se prestam a atuar conforme papéis escolhidos. Esse tipo de atitude imersiva circunscreve o “círculo mágico” em camadas variadas dentro do próprio jogo. Alguns elementos da camada podem envolver a representação da violência em ensaios de guerra e combate. Em uma representação que dentro do jogo, temos então uma dupla camada de representação, que só é possível graças à entrega do jogador em se conectar através do avatar.

Quando usamos a palavra “imersão” para definir esse estado no qual os nossos sentidos são captados, estamos afirmando que, em algum nível, aquele jogador está menos disponível fora daquele ambiente do que dentro dele. O que não

significa ausência de presença no mundo ordinário, mas uma atenção capturada, adjacente ao redor por estar inserida em outro contexto.

4.2. Analisando os dados

É notável presença de representações da violência no jogo. Mesmo quando não presente diretamente, ela se faz perceber na lembrança de que o perigo espreita em todo lugar, mesmo atrás dos muros da cidade. Tais representações constituem um elemento de elaboração do jogar, com a violência sendo o argumento de negociação protagonista nos jogos apresentados. Possivelmente, é através do controle da violência, seja pela escolha aplicá-la ou evita-la, que a comunicação do jogo se desenvolve.

No caso de *World of Warcraft*, dominar a violência é dominar as regras do mundo se permeia ao redor do jogador. É uma questão de escolha, aprimorar-se nas formas de luta torna-o livre para vagar em mais regiões sem temer se interrompido. Entretanto, escolher a luta quando não se deseja não significa abrir mão da liberdade. O significado da luta é mais importante que a luta em si. Assim, como nos casos de servidores de atuação, ou dos jogadores que optam pelo aspecto social ou o desbravamento dos meios econômicos, o combate é meio para um fim, mas não motivação. Assim, a violência nesse caso se representa como ferramenta de movimento, meio de agenciar o jogador entre os cenários apresentados.

Obviamente, há a consciência de que em outros jogos, como um FPS, as opções são restritas e a execução da violência é o objetivo principal. Os meios de interações e o ambiente convergem para a constituição de um cenário mais dinâmico, que impulsiona o jogador a ação e confronto. Com o tempo e espaço delimitado e muitas ferramentas de coerção, os jogadores tem pouca chance para negociação, sendo compelidos a ação. Nesse cenário, a representação do confronto militar armado é intercalada com formas de expressão própria entre os jogadores. A arte de conseguir mais mortes, portanto pontuar mais, é um elemento de distinção entre os jogadores, que exaltam suas próprias habilidades, enquanto buscam a vitória. Mesmo no caso da derrota, a pontuação superior pode significar um alívio.

Observando os padrões de como a violência comumente é representada no ambiente do jogo, percebemos então a possibilidade do jogo como espaço de

controle da violência, a própria e a de outros. Ao contrário do que se pode esperar, a estrutura dos videogames, mesmo que dominada por lógicas de máquina, supostamente rígidas e limitadas, ainda possuem o potencial agenciador dos jogos como a possibilidade de negociação de significados. Assim, a própria violência expressa neles não necessariamente se torna uma representação com função literal, mas maleável, variável de acordo com a perspectiva do jogador.

Flávia Gasi (2016) ressalta como a experiência do jogar não é apenas sensorial, mas também afetiva. O jogador conecta-se com o jogo em uma relação em que o corpo e a mente humana conectam-se à máquina, um estado de ser-estar ciborgue. Assim sendo, as experiências vividas pelo avatar presente no ambiente virtual são compartilhadas sensorial e emocionalmente pelo indivíduo humano. Gasi foca nos videogames para um jogador, onde a narrativa com estrutura mitológica é centrada na jornada heroica do protagonista, um avatar predeterminado ou construído pelo próprio jogador. Entretanto, não é um salto lógico muito longo afirmar que os mesmos processos cognitivos se passam nos jogos onde essa narrativa não está presente, ou o protagonismo do jogador está diluído pela presença de outros, pois pode o jogador agenciar sua própria narrativa.

5. Considerações Finais

Após a compreensão da relação do jogo na sociedade, apresentando-o como uma dinâmica essencial às relações humanas, nós conseguimos entender as complexidades e suas estruturas dinâmicas, com alto índice de interações e negociações no ato de jogar. Da mesma forma, estabelecemos os videogames com o status de jogo, presente no universo lúdico, em vez de apenas ferramenta de narrativa, capaz de agenciar os devaneios poéticos através da imersão.

Conseguimos juntar a isso as ideias do processo civilizador para compreender a forma como se interpretar a representação da violência nos videogames. Em primeiro lugar, desclassificando como possível ameaça à sociedade qualquer tipo de violência representada nos jogos. Em vez disso, assumimos os jogos como mecanismo-chave do desenvolvimento social através da geração controlada de tensão-excitação.

Após um esforço de definir os conceitos de violência, percebemos que o termo é um tanto menos abrangente do que se podia intuir em senso comum. Seu uso em mídias que apenas o representam é equivocado, pois justamente a mimética da violência não constitui violência em si. Doravante, os videogames tornam-se, diante desse contexto, um mecanismo de domínio da representação da violência, onde os jogos a conduzem em múltiplos significados, figurados ou denotativos, em prol da constituição de imersão.

No final, abandonamos a pesquisa quantitativa ao perceber que uma avaliação mais aprofundada nos forneceria uma perspectiva mais frutífera, capaz de distinguir as operações de violência em vez de defini-las genericamente.

Através da observação do jogo que representa um objeto típico do seu gênero, podemos notar como a estrutura dos videogames pode inibir ou estimular uma maior negociação entre os termos do próprio jogo. A representação da violência nesse contexto é ferramenta fluida e não necessariamente o fim do próprio jogo. Assim, o jogar não se contém nas estruturas dos jogos, mas nas possibilidades ilimitadas criadas pelos jogadores. Sejam essas possibilidades de ação factual que subverte os conceitos originais em prol de novos conceitos, ou a resignação aos conceitos enquanto ação, mas a ressignificação enquanto interpretação.

No final, a pesquisa deixa aberta a possibilidade de interpretar em compreender vários gêneros de jogos, observando pontualmente como cada um desses gêneros permite a utilização da violência como mecanismo do próprio jogar. Possível é também analisar as perspectivas segundo as percepções dos jogadores, compreendendo como eles próprios agenciam os significados das violências dentro das regras do jogo.

6. Referências bibliográficas

ABREU, A. **Videogame: um bem ou um mal?** Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo, 2003.

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. New Riders: 2009.

ALMEIDA, Marco. **Lazer e Reclusão: Contribuições da Teoria da Ação Comunicativa**. Dissertação de Mestrado, Campinas: Unicamp, 2003.

BIRKLAND, Thomas A.; LAWRENCE, Regina G. **Media framing and policy change after Columbine**. *American Behavioral Scientist*, v. 52, n. 10, p. 1405-1425, 2009.

BRUNI, Paolo. Videogame: uma proposta definicional. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2017.

BURK, Dan L. **Owning e-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming**. *University of Pennsylvania Law Review*, v. 161, n. 6, p. 1535-1578, 201

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica da cultura**. São Paulo: CISC, 1995.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017.

CASTRO, Luiz Felipe. **Jogos Olímpicos deverão abrir espaço para as competições de videogames**. Publicado em: 08 de janeiro de 2021. Disponível em: <<https://placar.abril.com.br/esporte/jogos-olimpicos-deverao-abrir-espaco-para-as-competicoes-de-videogames/>> Acesso em: 6 de julho 2021.

CHUN, Wendy. **Updating to remain the same: habitual new media**. Cambridge: MIT Press, 2017.

COELHO, Elza Berger Salema; SILVA Anne Caroline Luz Grüdtner Da; LINDNER Sheila Rubia. **Violência por Parceiros Íntimos: Definições E Tipologias**. Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Ciências da Saúde. Curso Atenção a Homens e Mulheres em Situação de Violência por Parceiros Íntimos - Modalidade a Distância Florianópolis – Santa Catarina. 2018.

CRAWFORD, C. (1982). **The Art of Digital Game Design**, Washington State University, Vancouver, 1982.

DE ALMEIDA REIS, Leoncio José; CAVICHIOILLI, **Fernando Renato**. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. *Movimento*, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.

DE ALMEIDA, Marco Antonio Bettine; GUTIERREZ, Gustavo Luiz. **A busca da excitação em Elias e Dunning: uma contribuição para o estudo do lazer, ócio e tempo livre**. *Lecturas: Educación física y deportes*, n. 80, p. 6, 2005.

DEMARTINI, Felipe. **Ministério Público pode banir venda de loot boxes no Brasil**. Canaltech, 2021. Disponível em <<https://canaltech.com.br/games/ministerio-publico-pode-banir-venda-de-loot-boxes-no-brasil-182822/>> Acesso em: 20 de abril de 2021.

Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). **Video game violence: A review of the empirical literature**. *Aggression and Violent Behavior*, 3, 407–428.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Zahar, 2010.

Ferguson, C. J. (2007). **The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games**. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.

FINK, E. **Oasi del gioco**, Raffaello Cortina Editore, Milão, 2008.

FRAGOSO, Suely. Desafios da pesquisa em games no Brasil. **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, p. 15-41, 2017.

GASI, Flávia et al. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos**. 2016.

GASI, Flávia. **Videogames e mitologia: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Marsupial Editora, 2013.

GENTILE, Douglas A. et al. **The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance**. *Journal of adolescence*, v. 27, n. 1, p. 5-22, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

JENNY, Seth E. et al. **Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”**. *Quest*, v. 69, n. 1, p. 1-18, 2017.

JOHNSON, Daniel; NACKE, Lennart E.; WYETH, Peta. **All about that Base: Differing Player Experiences in Video Game Genres and the Unique Case of MOBA Games**, Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, April 18-23, 2015, Seoul, Republic of Korea.

JUUL, J., **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**, The MIT Press, 2005, ISBN: 0262101106.

JUUL, Jesper. **The magic circle and the puzzle piece**. (2008).

KRUG, E. G. et al. Lozano R. **Relatório mundial sobre violência e saúde**. Geneva: World Health Organization, 2002. p.380.

MACEDO, Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. **Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends**. Fronteiras - Estudos Midiáticos, [s.l.], v. 17, n. 2, p.231-247, 28 maio 2015. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/fem.2015.172.10>.

MACHADO, Saulo de Oliveira. **O círculo mágico e o metajogo: a estética do jogador**. 2018. 121 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

MARTONČIK, Marcel. **e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? Computers in Human Behavior**, v. 48, p. 208-211, 2015.

MICHAELIS moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos.

MICHAUD, Y. **A violência**. São Paulo: Ática, 1989.

MINAYO, M. C. S. **Violência e saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2006

MORAIS, RR; MENDES, DS. **O Esporte-Simulação: O que é possível aprender com os jogos eletrônicos?** Brazil, South America, 2013.

MORRISON, Sean. **Esportes eletrônicos entrarão na disputa por medalhas nos jogos Olímpicos da Ásia em 2022**. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/688033_esportes-eletronicos-entrarao-na-disputa-por-medalhas-nos-jogos-olimpicos-da-asia-em-2022>. Acesso em: 17 ago. 2017

NEWMAN, James. **Videogames**. Londres: Routledge, 2004

ONÇA, Fabiano Alves. **Jogo: experiência liminóide no campo da imaginação**. Proceedings of XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 2016.

PAVIANI, Jayme. **Conceitos e formas de violência**. 2016.

PEREIRA, SK. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2015.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Videogames: Do entretenimento à comunicação**. In: Grupo de Trabalho “História da Mídia Digital”, do V Congresso Nacional de História da Mídia. 2007.

SANTOS, J. V. T. **A violência como dispositivo de excesso de poder**. Soc. estado, Brasília, v. 10, n. 2, p. 281-298, 1996.

SARAIVA, PC. **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea**. Portugal, Europe, 2013.

SEO, Yuri. **Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy.** *Journal of Marketing Management*, v. 29, n. 13-14, p. 1542-1560, 2013.

SICART, Miguel. **Against Procedurality.** Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.

SICART, Miguel. **The Ethics of Computer Games.** Cambridge: The MIT Press, 2009.

TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming.** Mit Press, 2012.

VIVIANI, Luis Henrique Sunao Namizaki; SCHWARTZ, Gisele Maria. **Comportamento agressivo, violência e videogame.** *Lecturas: Educación física y deportes*, n. 80, p. 24, 2005.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports.** In: International conference on internet computing. 2006. p. 437-442.

ZANOLLA, Sílvia Rosa Silva. **Educação e barbárie: aspectos culturais da violência na perspectiva da teoria crítica da sociedade.** *Sociedade e cultura*, v. 13, n. 1, p. 117-123, 2010.