

UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA LINGUAGEM

PAULO ROBERTO MOREIRA MENDES

**O DISCURSO DA VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES: UMA ANÁLISE DE  
ASSASSIN' CREED**

POUSO ALEGRE, MG  
2018

UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA LINGUAGEM

PAULO ROBERTO MOREIRA MENDES

**O DISCURSO DA VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES:  
UMA ANÁLISE DE ASSASSIN' CREED**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Vale do Sapucaí, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Área de Concentração: Linguagem e Sociedade

Linha de Pesquisa: Linguagem, conhecimento e suas tecnologias

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Alves Rodrigues

POUSO ALEGRE, MG  
2018

Mendes, Paulo Roberto Moreira Mendes.

O Discurso da Violência nos Videogames: Uma análise de Assassin's Creed  
/ Paulo Roberto Moreira Mendes. 2018.

137f.

Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade Vale do  
Sapucaí, Pouso Alegre/MG, 2018.

Orientador: Prof; Dr. Eduardo Alves Rodrigues

Discurso da violência, Videogames, Jogos

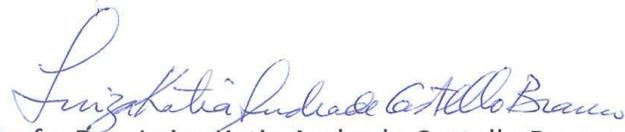
CDD 302.2

## CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

Certificamos que a dissertação intitulada “**O DISCURSO DA VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES: UMA ANÁLISE DE ASSASSIN'S CREED**” foi defendida em 31 de agosto de 2018, por **PAULO ROBERTO MOREIRA MENDES**, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, nível Mestrado, sob o Registro Acadêmico nº98008708, e aprovada pela Banca Examinadora composta por:

  
Prof. Dr. Eduardo Alves Rodrigues  
Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVÁS  
Orientador

  
Profa. Dra. Greciely Cristina da Costa  
Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP  
Examinadora

  
Profa. Dra. Luiza Katia Andrade Castello Branco  
Universidade do Vale do Sapucaí – UNIVÁS  
Examinadora

DOCUMENTO VÁLIDO SOMENTE SE NO ORIGINAL

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA - PROPPES

Av. Prof. Tuany Toledo, 470 – Fátima I – Pouso Alegre/MG – CEP: 37554-210 – Fones: (35) 3422-9231 e 3449-9248

Ao meu eterno amor, Mariely, aos meus filhos, Gustavo Moreira e Pedro Caixeta Moreira, e a meus filhos de coração, Suzanne e Felipe.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, que por interseção de Nossa Senhora Aparecida, me guiou, iluminou e deu forças para o cumprimento dessa longa jornada de aprendizado, enriquecimento cultural e científico.

Não tenho palavras que me permitam descrever a importante contribuição do Professor Doutor Eduardo Alves Rodrigues, orientador deste trabalho. Sua dedicação, presteza, solicitude foram determinantes e indispensáveis para que este trabalho se tornasse de fato possível. A cada orientação tive a oportunidade e fui desafiado a ir além das compreensões básicas sobre o tema.

Sou inteiramente grato também aos membros da banca de qualificação, doutoras Luíza Castello Branco e Paula Chiaretti, que contribuíram significativamente para a composição do trabalho, conduzindo-me na reflexão acerca do percurso realizado para a realização desta pesquisa.

A todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem e funcionários da UNIVAS, em especial as professoras Greiciely, Juliana e Andrea, que, conhecendo minha pesquisa, contribuíram significativamente com dicas de leituras e reflexões pertinentes, as quais foram sempre acolhidas compondo este trabalho. Agradeço também ao secretário do Programa, Guilherme, pela imensa contribuição, imprescindível para que o momento da defesa fosse possível.

Vários amigos são parte fundamental deste trabalho, afinal, foi com eles que compartilhei grande parte de minha vida nos videogames. Agradeço em especial ao amigo Tiago Goulart Tavares, que, em nossa infância, apresentou-me o primeiro videogame, um Atari 2600, o qual fez parte de nossas vidas por um longo período. Tudo aquilo que foi, naquela época, uma diversão, agora se tornou preponderante para a conclusão deste trabalho. Não menos importante, agradeço ao amigo Amaro de Paula Mendes, as incontáveis horas jogando *Winning Eleven*, disputando campeonatos e estreitando nossos laços de

amizade. Igualmente ao amigo, Rafael Elias Zatti, que, por incalculáveis horas, dividiu comigo o controle de um videogame, especialmente em vídeo locadoras e fliperamas, jogando *Mortal Kombat* e *Tekken*. Também ao amigo, Vitor Gustavo de Paiva: ainda que tenhamos jogado juntos poucas vezes, foi com quem de fato dei início a esta pesquisa já em 1996, pois, por inúmeras noites e madrugadas de nossa infância e adolescência, discutíamos sobre videogames, jogabilidade, gráficos, narrativa etc.

Agradeço a minha família, minhas irmãs, Isabel Cristina Moreira Mendes e Giovana Moreira Mendes, em especial a meus pais, Geraldo Moreira Mendes Filho e Maria de Fátima Zatti Moreira, que, apesar de todas dificuldades, sempre me educaram e investiram em minha educação, na certeza de que esta seria, e é, a maior herança que qualquer pessoa pode alcançar.

Agradeço a inúmeras pessoas que fazem parte de minha vida, em especial aos meus sogros Lúcia de Fátima Batista e José Carlos Araújo, além, claro, da minha vó emprestada Ana Caixeta, que significa muito para mim: ela foi indiretamente fundamental para essa conquista.

Por último, e não menos importante, a minha esposa, Mariely Caixeta Araújo, por toda sua compreensão, afinal, durante todo o período de pesquisa, fomos privados de muitos momentos de comunhão em família.

## RESUMO

Os videogames em geral representam uma extensão/projeção de algo da realidade (imaginária) que faz sentido para os sujeitos sociais; portanto a violência é apenas um dos aspectos constitutivos dessa realidade que parece (des)organizar em certa medida o funcionamento da sociedade contemporânea, o que se dá em certa medida por meio de processos de narratividade que instauram essa realidade enquanto um lugar de estabilização de gestos de interpretação e processos de identificação. Este trabalho visa compreender o funcionamento discursivo que significa a violência e seus efeitos sobre a significação de videogames, observando e analisando como essa significação (re)produz e/ou sobredetermina a significação da violência e seu funcionamento na sociedade contemporânea, o que pode lhe estabelecer certo estatuto de lugar de identificação para os sujeitos sociais contemporâneos. Procuramos compreender esse funcionamento na franquia de jogos *Assassin's Creed*. Para tanto, formulamos a seguinte pergunta de pesquisa: como a franquia de jogos *Assassin's Creed* pode funcionar como um lugar de identificação para os sujeitos sociais no que tange aos efeitos de sentido sobre/de violência que ela historiciza, estabiliza? O aporte teórico-metodológico no qual inscrevemos essa pergunta e nossa reflexão sobre o processo histórico e ideológico que determina a significação da violência no e a partir dos videogames foi o da Análise de Discurso. Foi a partir desse aporte que procuramos ler e nos situar relativamente às referências que também procuram, de alguma forma, teorizar a questão temática desta pesquisa: a relação entre videogames, violência e sociedade. O percurso de pesquisa realizado e aqui relatado permitiu compreendermos que a violência em *Assassin's Creed* é justificada sob o pretexto de que os Assassinos que compõem a Ordem dos Assassinos, personagens fundamentais na referida franquia de jogos, tem como antagonistas a Ordem dos Templários, os quais devem ser eliminados para estabelecer e/ou garantir o estatuto de uma ordem mundial, ou seja, uma interpretação dominante que ideologicamente direciona e estabiliza determinados sentidos que historicizam como o mundo deve, idealmente, se conformar e funcionar. Dessa maneira, a violência está significada/justificada enquanto necessária para que se alcance um bem maior e comum, dentre os quais, por exemplo, o bem designado por "paz". Então, compreender os sentidos de/para violência e como ela se (re)apresenta na virtualidade/realidade dos videogames nos permitiu a compreensão de aspectos do jogo semântico entre realidade, irrealidade, verdade, falsidade, fantasia, ficção, expondo a tensão – as relações – entre o universo semântico derivado das condições de jogabilidade, em *Assassin's Creed* particularmente, e a própria sociedade.

Palavras-chave: violência; videogames; linguagem; discurso; sociedade.

## ABSTRACT

Video games in general represent an extension/projection of something of (imaginary) reality that makes sense for social subjects; so violence is only one of the constitutive aspects of this reality that seems to (dis)arrange to a certain extent the functioning of contemporary society, which seems to happen to some extent through processes of narrativity that establish this reality as a place of stabilization of gestures of interpretation and identification processes. This work aims to understand the discursive functioning of violence and its effects on the signification of video games, observing and analyzing how this (re)produces and/or overdetermines the meaning of violence and its functioning in contemporary society, which can establish to society certain status as a place of identification for contemporary social subjects. We have tried to understand this operation in Assassin's Creed franchise. To that end, we have come up with the following research question: how can Assassin's Creed game franchise function as a place of identification for social subjects with regard to the meaning effects of/for violence that the franchise historicizes/stabilizes? The theoretical-methodological foundation in which we put this question and our reflection on the historical and ideological process that determines the meaning of violence in videogames was that of Discourse Analysis. It was from this foundation that we sought to read and place ourselves in relation to the references that also seek, in some way, to theorize the thematic question of this research: the relationship between video games, violence and society. The research conducted and reported here allowed us to understand that the violence in Assassin's Creed is justified under the pretext that the Assassins who make up the Order of the Assassins, fundamental characters in the game franchise, have as antagonists the Order of the Templars, which must be eliminated in order to either establish or guarantee the status of a world order, that is, a dominant interpretation that ideologically directs and stabilizes certain meanings that historicize how the world should ideally be conformed and function. In this way, violence is signified/justified as necessary to achieve a greater and common good, among which, for example, the good called "peace". So understanding the production of meanings of/for violence and how it appears in the virtuality/reality of videogames has allowed us to understand aspects of the semantic game between reality, unreality, truth, falsehood, fantasy, fiction, exposing the tension – relations – between the semantic universe derived from the conditions of gameplay, in Assassin's Creed in particular, and within society itself in general.

Keywords: violence; video games; language; discourse; society.

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>1 – VIDEOGAMES E SOCIEDADE</b> .....	7
1.2 – Os videogames: conceitos e história .....	31
1.3 Narratividade dos videogames e Inteligência Artificial .....	50
Considerações Parciais .....	54
<b>2 – A VIOLÊNCIA NA SOCIEDADE E NOS VIDEOGAMES</b> .....	59
2.1 Violência nos videogames .....	65
Considerações parciais .....	91
<b>3 – O DISCURSO DA VIOLÊNCIA EM ASSASSIN’S CREED</b> .....	92
Considerações Parciais .....	111
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	113
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	116

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Casamento Virtual realizado no Jogo Second Life.....	17
Figura 2 – Print de tela do jogo GTA V, que mostra o personagem interagindo com uma celebridade fictícia durante o <i>gameplay</i> .....	21
Figura 3 – Representação Gráfica do Círculo Mágico.....	22
Figura 4 – Nefertari jogando Senet.....	25
Figura 5 – Hanafuda, jogo de cartas distribuído pela Nintendo.....	29
Figura 6 – Pac-man, jogo original (SNEAD, 2014).....	31
Figura 7 – Imagem do jogo Pac-Man aumentada (SNEAD, 2014).....	32
Figura 8 – Zoom demonstrando o RGB (SNEAD, 2014).....	33
Figura 9 – Evolução do Personagem Mario.....	34
Figura 10 – Jogo de Ping-Pong, sem a folha de acetato.....	37
Figura 11 – Folha de acetato de jogo de futebol.....	37
Figura 12 – Caixa do Odyssey.....	38
Figura 13 – Videogame Space Invader.....	40
Figura 14 – Videogame Donkey Kong, de 1981.....	41
Figura 15 – Keystone Kapers.....	43
Figura 16 – Mário Bros.....	46
Figura 17 – Sonic.....	46
Figura 18 – Crash.....	47
Figura 19 – Lara Croft, nos primeiros jogos.....	48
Figura 20 - Lara Croft, nos videogames atuais.....	48
Figura 21 – NPC do jogo Mafia III.....	51
Figura 22 – Cena do jogo Read Dead Redemption.....	52
Figura 23 – Batman: The Telltale Series.....	53
Figura 24 – Resident Evil, personagem Jill Valentine em busca de chaves que permitam abrir portas, facilmente transponíveis por meio de suas armas.....	54
Figura 25 – Videogame Medal of Honor.....	56
Figura 26 – Videogame Fight Night Champion.....	57
Figura 27 – Videogame No Man’s Sky.....	57
Figura 28 – Pesquisa no site esrb.org.....	70
Figura 29 – Capa do jogo Mortal Kombat XL.....	71

Figura 30 – Jogo Mortal Kombat, créditos finais apresentando o personagem Johnny Cage, interpretado por Daniel Pesina. ....	73
Figura 31 - Jogo Street Fighter, luta entre os personagens.....	73
Figura 32 – Mortal Kombat: Fatality do personagem Sub Zero, personagem de azul, sendo controlado pelo jogador, o qual aplica um solavanco que condiciona a decapitação de seu rival, removendo também a espinha dorsal do mesmo, que cai espalhando sangue pelo cenário. ....	75
Figura 33 – Recorte da Revista Ação Games.....	75
Figura 34 – Recorte da Revista Ação Games.....	76
Figura 35 – Recorte do noticiário sobre o caso, pelo portal G1 Globo.....	79
Figura 36 – Final do videogame Street Fighter 2, com o personagem Ken. ....	81
Figura 37 – Final do videogame The Legendo of Zelda: Ocarina of Time.....	82
Figura 38 – Em Shadow of the Colossus, Wander sai em jornada para encontrar e destruir dezesseis gigantes monstros ‘Colossus’, na esperança de ressuscitar sua amada Mono. ...	82
Figura 39 – Cutscene do videogame Máfia III.....	84
Figura 40 – Mensagem mostrada no jogo Máfia III. ....	84
Figura 41 – Cena de Resident Evil 5, na África. ....	85
Figura 42 – Capa e contracapa do videogame Custer’s Revenge. ....	86
Figura 43 – Cena do gameplay de Custer’s Revenge. ....	87
Figura 44 – Cutscene da primeira caça de Lara Croft em Tomb Raider. ....	88
Figura 45 – Cutscene da primeira morte causada por Lara Croft. ....	89
Figura 47 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed, segundo o ESRB. ....	95
Figura 48 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed II, segundo o ESRB. ....	95
Figura 49 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed Brotherhood, segundo o ESRB. ....	95
Figura 50 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed Revelations, segundo o ESRB. ....	96
Figura 51 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed III, segundo o ESRB.....	96
Figura 52 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed IV: Black Flag, segundo o ESRB.....	96
Figura 53 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed: Rogue, segundo o ESRB. ....	96
Figura 54 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed: Unity, segundo o ESRB.....	96
Figura 55 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed: Syndicate, segundo o ESRB.....	96
Figura 56 – Classificação Indicativa de Assassin’s Creed: Origins, segundo o ESRB.....	97
Figura 57 – Recorte do Site GameCoin que lista 5 razões para se jogar Assassin’s Creed, e entre elas está a violência exacerbada, através de sangue e execuções sádicas. ....	99
Figura 58 – O Assassino na imagem, Ezio Auditore, atua no período da renascença italiana, desdenha a filosofia de paz proposta pelos Templários.....	102

Figura 59 – Cleópatra, representada no videogame Assassin’s Creed Origins. ....	106
Figura 60 - Júlio César, Imperador Romano. ....	106
Figura 61 – Papa Alexandre VI, Rodrigo Borgia, representado no videogame Assassin’s Creed 2: Brotherhood. ....	107
Figura 62 – Leonardo da Vinci, em destaque, representado no videogame Assassin’s Creed 2: Brotherhood. ....	107
Figura 63 – Karl Marx, representado no videogame Assassin’s Creed: Syndicate.....	108
Figura 64 – Charles Darwin, em destaque, personagem no videogame Assassin’s Creed: Syndicate.....	108
Figura 65 – Recorte da tela inicial do videogame Assassin’s Creed Syndicate. ....	111

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Guia de Classificação (fonte: ESRB).....	67
Tabela 2 – Descritivo de conteúdo (fonte: ESRB).....	69
Tabela 3 – Descritivo de elementos interativos (fonte: ESRB).....	69
Tabela 4 – Descritivo de elementos interativos (fonte: ESRB).....	97

PRESS  
START

## INTRODUÇÃO

Os videogames, na atualidade, são produtos oriundos de uma indústria lucrativa, que supera as indústrias cinematográfica e fonográfica somadas. Isso ocorre pelo fascínio que exerce na vida das pessoas. O que por muito tempo foi caracterizado discursivamente como brinquedo de criança, hoje, estabelece-se como poderosa ferramenta de entretenimento para quaisquer idades. Não apenas proporcionam entretenimento, como também funcionam como ferramentas seja para a educação baseada na ludologia, seja para a prática esportiva, com o advento do ciberesporte<sup>1</sup>.

Entretanto, observar o discurso proposto pelos videogames exclusivamente com base em números e estatísticas de vendas é negligenciar sua função simbólica e seus efeitos sobre a produção subjetiva, o que, muitas vezes, fica visível pelas emoções e reações diversas que suscita nos jogadores. Os videogames fazem parte do universo de equipamentos propostos pela tecnologia da informação, como afirma Cláudio Lúcio Mendes (2006, p. 12), circulando como “artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com o consumo, com o *marketing*, com a educação, com a escola, com a Internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida”.

A história dessa tecnologia nos mostra que os videogames podem ser tomados também como evolução de jogos históricos, como os de baralho e os de tabuleiro. O fantástico mundo virtualizado, proposto pelos videogames, permite aos jogadores um espaço de construção de sentidos, que são os mesmos e há sentidos outros que ali são possíveis. Ou ainda, como afirma Jane McGonigal (2012, p. 13), “o mundo real simplesmente não oferece com tanta facilidade os prazeres cuidadosamente elaborados, os emocionantes desafios e o poderoso vínculo social conquistado em ambientes virtuais. A realidade não nos motiva com tanta eficácia”. Realidade está, que também é reproduzida no espaço político-simbólico forjado pelos videogames, ou seja, a realidade

---

<sup>1</sup> Podemos conceber o ciberesporte como a prática eletrônica de esporte ou, como é mundialmente conhecido, o *eSports*, significando competições organizadas para ocorrerem no mundo político-simbólico dos videogames como práticas e disputas esportivas. A modalidade é crescente e hoje já reserva espaço de transmissão em canais esportivos, como ESPN, SporTV e Esporte Interativo.

é também um elemento de (re)significação dentro das narrativas elaboradas pelos videogames.

Nessa perspectiva, cabe-nos analisar a relação dos videogames – em seus aspectos sociais, culturais, históricos e técnicos, portanto, ideológicos – com processos de produção de discursos, portanto, de sentidos e sujeitos, em diferentes esferas da produção do conhecimento (científico): filosofia, sociologia, psicologia, tecnologia, pedagogia, biologia, química, física, jurídica e a linguagem, por exemplo. Pois, ao tempo em que os videogames significam mercadologicamente uma mídia de massa, configuram, também, objetos de questionamentos e pesquisas científicas.

De nossa perspectiva, tomamos os videogames como lugares em que práticas de linguagem estão articuladas a e significadas pela discursividade das novas tecnologias, sendo tomadas por nós como práticas que inscrevem certa memória de sociedade, o que possibilita, portanto, movimentos no processo de articulação discursiva dessa memória que con-forma a sociedade moderna contemporânea. Ainda que, ao expormos o percurso que permitiu este estudo, transitemos por diferentes esferas científicas, nosso objetivo esteve centrado em compreender os videogames enquanto linguagem, enquanto discurso.

Dentre os vários aspectos sociais que são significados pela prática discursiva dos videogames, procuramos identificar e analisar o modo como a evidência da violência pode ser aí construída, detendo-nos a compreender os possíveis efeitos decorrentes desse processo. Portanto, investigar e compreender o discurso da violência nos videogames nos desloca da pergunta que inicialmente nos fazíamos, no início de nosso percurso nesta pesquisa: *o ato de jogar transforma e torna as pessoas violentas?*

Pudemos levantar inúmeros trabalhos e pesquisas que procuram responder, de uma forma ou de outra, tal pergunta, ora defendendo que os videogames provocam violência, conforme lemos em Veja: “um relatório divulgado recentemente pela Associação Americana de Psicologia (APA) afirma que games violentos estão relacionados ao aumento do comportamento agressivo” (“Games violentos podem estimular a agressividade”, 2015). Encontramos, igualmente, defesas em contrário, como descreve a notícia de Lucas Mendonça, relatando um estudo da socióloga Karen Sterheimer, segundo o qual “culpar os videogames pela violência dos jovens é algo muito

relevante e [sic] deixa de considerar outros fatores importantes que podem claramente influenciar no comportamento do jovem” (MENDONÇA, [s.d.]). Ambas as posições nos remetem a pesquisas realizadas ou em andamento que se propõem a investigar a relação entre práticas de violência e o hábito de jogar videogames. Percebemos, contudo, que não há uma resposta conclusiva sobre o assunto. Apoiados nesta incompletude, entendemos que, para podermos compreender melhor essa relação, outras perguntas precisariam ser consideradas, como aquelas que norteiam a proposta deste trabalho: perguntas discursivas que partem de uma perspectiva que considera a questão da violência pelo modo como se constitui e funciona socialmente enquanto fato de linguagem.

Ao nos inscrevermos na perspectiva da Análise de Discurso, fizemos derivar nossa inquietação a partir da seguinte formulação: **como a violência é significada nos videogames e que efeitos se tornam possíveis por esse processo de significação nos/a partir jogos?** Ao procurarmos responder a esta pergunta, nossa expectativa foi a de que produzíssemos uma compreensão acerca da presença e dos efeitos da violência em videogames de modo a termos subsídios para considerarmos a discussão que a pergunta que tínhamos inicialmente em mente poderia demandar.

A pergunta que acabamos de destacar como aquela que orientou nosso percurso neste trabalho nos colocou diante da necessidade de compreender os efeitos do direcionamento ideológico que determina a significação da violência na sociedade contemporânea, tendo como lugar de investigação os videogames enquanto objetos simbólicos, discursivos, que re-produzem, de alguma forma, os efeitos da violência sobre a conformação social. Procuramos, dessa maneira, dar visibilidade a historicidade que determina o modo como o movimento de tais efeitos permite ler nos videogames a violência social e vice-versa.

Uma vez que entendemos que a violência é um sentido presente na história humana, desde os primórdios, e polissemicamente, na maioria das vezes funcionando negativamente, por exemplo, na relação com evidências sustentadas pelo sentido das atrocidades físicas e morais destinadas a outrem, mas, também, positivamente, especialmente quando justifica atos políticos e/ou religiosos. A violência, então, decorre do modo como certas narrativas históricas atualizam, por diversas mídias, incluindo os

videogames, filiações a redes de memórias que produzem o caráter prismático de sua imagem: sentidos que deslizam, retornam, irrompem.

Entendendo a violência, então, como um efeito de evidência indissociável da história da existência humana, podemos pensar que constituem essa história dizeres que significam modos de o homem existir também como um ser que pode tornar-se violento, praticar violência, identificar-se com tal imagem. Nessa direção, contar histórias sobre a humanidade nos remete inevitavelmente a contar histórias sobre atos/gestos/práticas de violência.

Assim, com este trabalho, procuramos compreender o funcionamento discursivo que significa a violência e seus efeitos na prática simbólica dos videogames, observando e analisando como essa significação (re)produz e/ou sobredetermina a significação da violência e seu funcionamento na sociedade contemporânea, o que pode lhe estabelecer certo estatuto de lugar de identificação para os sujeitos sociais contemporâneos. Os videogames, em geral, representam uma extensão/projeção de algo da realidade (imaginária) que faz sentido para os sujeitos sociais; portanto, a violência é apenas uns dos aspectos constitutivos dessa realidade que parece organizar em certa medida o funcionamento da sociedade contemporânea, o que se dá por meio da narrativa e do processo da narratividade que instauram essa realidade enquanto um lugar de estabilização de gestos de interpretação e processos de identificação.

Em todo universo forjado e disponível nos videogames, estabelecemos um *corpus* de pesquisa que trouxesse elementos significativos para que pudéssemos discutir a nossa questão de pesquisa. Entre várias possibilidades cogitadas para observamos como a violência se faz presente, consideramos as seguintes franquias de videogames: Hitman, Grand Theft Auto, Mortal Kombat, Red Dead Revolver, God of War, Mafia, Call of Duty, Max Payne, Far Cry, entre inúmeros outros em que alguma relação com a violência enquanto prática de linguagem nos pareceu fator decisivo para o cumprimento dos objetivos do videogame. Contudo, decidimos pela franquia *Assassin's Creed*, desenvolvida pela empresa francesa Ubisoft.

Alguns fatores sustentaram nossa decisão. A franquia aborda em sua fictícia narrativa fatos e personagens históricos, como Napoleão Bonaparte, Leonardo da Vinci, Nicolau Maquiavel, George Washington, entre tantos outros; a franquia aborda em sua

narrativa, histórias de diversos personagens principais, cada qual com uma construção de personalidade e motivação próprias, situados em diferentes épocas da história da humanidade; a religião e política são elementos presentes nas narrativas. Supomos que esses fatores seriam decisivos para enquadrar a significação da violência na prática de jogo a uma perspectiva dinâmica, não reduzida a apenas um período ou a um único personagem controlado pelo jogador.

Além disso, levamos em conta que a violência em *Assassin's Creed* é justificada sobre o pretexto de que os Assassinos, da Ordem dos Assassinos, estão inscritos em práticas de violência, cometendo, sobretudo, assassinatos, para garantir o que vem designado como “ordem mundial” ideal. Dessa maneira, a violência seria significada/justificada enquanto necessária para que fosse possível alcançar um bem maior e comum. A Ordem dos Assassinos<sup>2</sup> relaciona e justifica a ocorrência de assassinatos ao fato de que tais atos conduziram a e/ou decorreriam de certo acesso a algum tipo de conhecimento (necessário à perpetuação/transformação de determinada situação). Portanto, os assassinos da ordem são impulsionados a assassinar com o objetivo de acessar e perpetuar algum tipo de conhecimento considerado fundamental à existência humana.

Essa prática justificada e que impulsiona a dinâmica narrativa de *Assassin's Creed* é o ponto a partir do qual construímos nosso lugar de observação e análise da produção dos sentidos de violência na franquia em questão. Assim procedemos porque hipotetizamos ser possível considerar a compreensão daí decorrente para restituir certas condições de leitura da evidência da violência tanto no universo semântico dos videogames quanto no universo semântico que estabiliza a realidade social e natural para nós sujeitos. Dessa maneira, a pergunta de pesquisa aludida anteriormente, *como a violência é significada nos videogames e que efeitos se tornam possíveis por esse processo de significação nos/a partir jogos?*, deslizou de modo a inscrever uma sua nova formulação parafrástica, qual seja: ***como a franquia de jogos Assassin's Creed pode***

---

<sup>2</sup> Nos videogames da franquia *Assassin's Creed* somos levados a considerar a história de duas Ordens que se opõem, a Ordem dos Assassinos que luta pela Paz Mundial através da manutenção do livre Arbítrio, e a Ordem dos Templários, que visam a Paz Mundial enfatizando a ordem e controle.

***funcionar como um lugar de identificação para os sujeitos sociais no que tange aos efeitos de sentido sobre/de violência que ela historiciza, estabiliza?***

Diante do universo de pesquisa descrito, decidimos operar com o termo “videogame(s)”. Algumas referências consideradas na discussão que apresentamos a seguir operam com outros termos, como *jogos, jogos eletrônicos, jogos digitais, games*.

A indústria dos videogames, no entanto, uma das maiores indústrias contemporâneas e em franca expansão, conseqüentemente representam forte influência na sociedade, desde crianças, jovens e adultos. São instrumentos que interpretam a vida humana e que permite aos seus jogadores uma forte interatividade, e assim sendo uma fonte de produção de discursos diversos para diferentes. Fundamentando neste pretexto identificamos a necessidade de pesquisar e analisar o discurso da violência nos videogames, mais precisamente na franquia Assassin’s Creed.

O presente trabalho então está organizado da seguinte forma: no Capítulo 1 discutimos e apresentamos os videogames, sua evolução histórica e seus impactos sociais enquanto um instrumento de produção de discursos, assim sendo temos como objetivo analisar os sentidos e seus efeitos nos/pelos videogames; o Capítulo 2 tem como objetivo compreender os sentidos da violência na sociedade e seu funcionamento nos videogames; o Capítulo 3 refere-se ao momento de análise específica do funcionamento da violência na franquia de videogames Assassin’s Creed.

## 1 – VIDEOGAMES E SOCIEDADE

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo poético, ao lado da natureza.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*.

Os videogames atualmente são reconhecidos enquanto mídia em franca expansão comercial e cultural, fortalecendo uma indústria que soma grandes lucros e, conforme Wikerson Landim, “embora na maioria dos casos a visibilidade de um jogo seja menor, isso não impede de se tornarem verdadeiros fenômenos culturais, superando até mesmo as grandes produções do cinema norte-americano” (LANDIM, 2011). Mancuso também coloca que “o mercado de videogames movimentou US\$ 66 bilhões em vendas por ano no mundo” (MANCUSO, 2015); e ainda há expectativas de crescimento para o segmento: segundo a Forbes, “uma série de novos relatórios da DFC Intelligence<sup>3</sup> prevê que o mercado global de videogames deve crescer de US\$ 67 bilhões em 2012 para US\$ 82 bilhões em 2017” (GAUDIOLI, 2012; tradução nossa).

Com efeito, observamos que os videogames têm ocupado um lugar fundamental na (re)significação do entretenimento da sociedade contemporânea. Fruto, sobretudo, do progresso científico das tecnologias da informação e comunicação, que têm produzido

---

<sup>3</sup> A DFC Intelligence é uma empresa especializada em pesquisa e estatísticas referente ao Mercado de Videogames; ela oferece relatórios de pesquisa de mercado para o setor de entretenimento de jogos digitais no mundo.

efeitos sobre as relações humanas, as quais, hoje, arranjam-se, também, às vezes quase que exclusivamente, em espaços virtuais<sup>4</sup>. Por meio da produção de representações, imitações e simulações da realidade, podemos compreender, discursivamente, que os videogames (res)significam o modo tradicional de contar estórias/histórias, o que ocorre sobre um aporte financeiro-tecnológico que inscreve nessa posição milhares de jogadores/contadores/consumidores.

Como exemplo, um viciante jogo disponível para dispositivos móveis, *Candy Crush Saga*, promoveu exponencialmente os lucros de sua empresa fabricante, a King. Mesmo sendo um jogo gratuito, a empresa oferece aos jogadores a oportunidade de comprarem jogadas especiais, dentre outros recursos e/ou produtos e/ou serviços que facilitam o cumprimento dos objetivos do jogo. Assim, afirma Julia Carvalho, a empresa “comunicou que atingiu receitas de 1,88 bilhão de dólares em 2013, valor mais de 10 vezes maior que os 164 milhões do ano anterior. [...]” (CARVALHO, 2014).

Outro exemplo, agora no âmbito dos consoles<sup>5</sup>, diz respeito à empresa Ubisoft, que responde pela série de jogos *Assassin’s Creed*. Fernando Daquino mostra que “a produtora manteve um ótimo e sólido desempenho de lucro nos últimos tempos graças

---

<sup>4</sup> “A palavra ‘virtual’ pode ser entendida em ao menos três sentidos, entre outros possíveis: o primeiro, técnico, ligado à informática; um segundo sentido mais corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela ‘realidade virtual’ decorre em boa parte da confusão entre os três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontrar-se-ia, nessa perspectiva, antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade – enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível (LÉVY, 1999, p. 47). Pierre Levy em sua concepção do virtual e do ciberespaço desconsidera a historicidade dos processos de subjetivação e dos processos de significação da realidade (virtual). Podemos pensar a realidade virtual como um espaço político-simbólico de (re)construção de conhecimentos. Para tanto, vejamos o que nos diz Cristiane Dias: “a configuração do ciberespaço, pensando ciberespaço – não o ciberespaço como um espaço específico da internet, mas como um funcionamento ideológico de uma sociedade da informação – como um espaço político-simbólico de construção do conhecimento, nos permite pensar no político da linguagem da tecnologia, ou seja, no fato de que o sentido sempre pode ser outro” (DIAS, 2009, p. 27). Esta abordagem nos submete ao processo de imersão proporcionada nos/pelos videogames, pelo qual a virtualização medeia a inscrição do jogador em um modo de (re)construção do conhecimento, através da gamificação, processo que vem sendo estudado no âmbito das práticas de ensino e aprendizagem, conforme afirma Gabrielle Navarro: “o jogo consistia na evasão da vida real, sendo ele pertencente a uma realidade paralela. Hoje, com a gamificação, essa divisão não existe. Assim como o mundo, no início da Internet, era classificado como real e virtual e hoje não apresenta essa separação, sendo um ambiente a extensão do outro, o jogo ganha relevância e prioridade suficientes para ser entendido como parte integrante da vida real e cotidiana do indivíduo” (NAVARRO, 2013, p. 22).

<sup>5</sup> Consoles, ou consoles de videogames, são computadores dedicados e projetados especificamente para jogos eletrônicos, sendo conhecidos no Brasil mais popularmente apenas como videogames.

a títulos como Far Cry 3 e Assassin's Creed 3 (DAQUINO, 2013). O mesmo se deu com outras franquias e produtoras de games para consoles.

Os dados sugerem, portanto, o quanto a sociedade moderna valoriza o acesso a jogos eletrônicos, consumindo-os de forma massiva. Esses demonstrativos financeiros também sinalizam que há forte identificação dos jogadores com algo que constitui o universo semântico – organizado, estabilizado, virtual(izado) – dos jogos, especialmente com as narrativas e personagens ali criados como protagonistas de uma estória/história possível. Essa identificação possibilita que o mercado invista na produção de subprodutos derivados do universo virtual, assim configurado para ganhar existência e funcionar nos jogos: entre os referidos subprodutos, encontramos roupas, acessórios, bonecos, livros, cadernos etc. Sobre isto, Renata Honorato afirma:

os games avançam no mercado brasileiro. Ou melhor, em vários mercados. A Tilibra, fabricante de material escolar, anunciou nesta segunda-feira uma parceria com a americana Blizzard, desenvolvedora dos games World of Warcraft e Diablo III, e a francesa Ubisoft, dona da franquia Assassin's Creed, que levará os personagens desses jogos para as capas de cadernos escolares. Em entrevista ao site de Veja, Rubens Passos, presidente da Tilibra, explica como encontrou nos videogames um aliado para se aproximar dos estudantes. “Queremos licenciar todos os jogos de sucesso no Brasil”. (HONORATO, 2013)

Na mesma direção, a indústria cinematográfica norte-americana, afim de explorar esta identificação entre jogo e jogador/consumidor (videogame e sociedade), também não se obstinou a recontar, como filmes, as narrativas interativas criadas para os jogos, projetando a saga de seus personagens mais populares e de adesão já bastante consolidada junto ao público consumidor das produções cinematográficas. A lista de jogos transportados para as telas é enorme; além de outros títulos, inclui *Angry Birds*, *Hitman – Agente 47*, *Pixels*, *Need for Speed*, *Silent Hill*, *Detona Ralph*, *Resident Evil*, *Max Payne* e *Mortal Kombat*. Nessa lista, o título Assassin's Creed é mais um videogame explorado pelo mercado cinematográfico, tendo garantido não só um, mas pelo menos dois filmes, como afirma Felipe Gugelmin: “mesmo que a adaptação cinematográfica de

Assassin's Creed não tenha sido lançada, a New Agency já está planejando pelo menos uma sequência para o longa-metragem” (GUGELMIN, 2016)<sup>6</sup>.

Porém, ainda que tenham popularidade e adesão enquanto um dos artefatos que circulam socialmente como derivação do avanço das chamadas novas tecnologias de informação e conhecimento (NTICs), figurando entre essas como as mais bem-sucedidas atualmente no mercado, os videogames são alvo de preconceitos e interpretações equivocadas. A nosso ver, isso decorre do fato de que as interpretações que incidem sobre os videogames se atêm sobremaneira ao conteúdo dos games, desconsiderando, portanto, o funcionamento discursivo que sustenta a circulação social dos jogos e sua adesão junto aos sujeitos sociais. Ou seja, essas interpretações, ao se aterem ao conteúdo dos jogos, deixam de produzir compreensão sobre como os jogos funcionam discursivamente enquanto espaço de interpelação-interpretação-identificação para os sujeitos sociais: espaço de produção de possíveis articulações discursivas que enlaçam sujeito, sociedade e tecnologia.

Dessa maneira, pouco se compreende sobre os efeitos dos jogos sobre a conformação da dinâmica da sociedade contemporânea, pois não se expõe o funcionamento dos jogos enquanto objetos simbólicos estabelecidos em condições históricas específicas de produção, tampouco se reflete sobre o funcionamento dos jogos enquanto lugares de (re)produção e de controle de sentidos acerca de como a vida na sociedade contemporânea pode/deve ser compreendida/estabelecida. É assim que pensamos os videogames enredados – de maneira recorrente e majoritária, sobretudo, por meios de textos que circulam nas mídias atuais dedicadas a situar efeitos dos jogos sobre a sociedade – pelo que Orlandi designa por “perfídia da interpretação”. Nas palavras da autora,

é do conteudismo que resulta o que temos chamado de “perfídia da interpretação”, ou seja, o fato que consiste em considerar o conteúdo (suposto) das palavras e não – como deveria ser – o funcionamento do discurso na produção dos sentidos. (ORLANDI, 2004, p. 64)

---

<sup>6</sup> Assassin's Creed (Filme), estreou nos cinemas americanos em 21 de dezembro de 2016. Distribuído por 20th Century Fox e Dirigido por Justin Kurzel.

Assim sendo, considerando o funcionamento das condições que instauram certa “perfídia da interpretação”, as análises sobre os jogos eletrônicos e como eles significam a relação homem-sociedade (ou homem, sociedade e tecnologia) produzem certa redução dos jogos ao conteúdo que carregam e/ou expressam, enredando-os em um jogo de decifração pouco produtivo, justamente, porque não expõem como esses jogos encarnam complexos processos de produção de sentidos, logo, de gestos de interpretações que procuram historicizar, de uma forma ou de outra, imagens que poderiam supostamente explicar/justificar como se conforma a existência do homem na sociedade. É também por esse funcionamento, por exemplo, que os jogos são apontados como objetos de disseminação da violência ou de apologia à violência, o que justificaria a recorrente divulgação de notícias por parte da imprensa justificando atos violentos cometidos por *gamers*<sup>7</sup>, como se tais atos fossem produtos do ato de jogar, o que circunstancia a produção de uma profusão de sentidos que inscrevem a mídia dos jogos eletrônicos na discursividade da criminalidade.

Essa discursividade da criminalidade motivada pelos videogames inaugura-se a partir do massacre de Columbine<sup>8</sup>, um fato violento que propôs a reflexão e ainda instaurou a discussão pública acerca dos efeitos decorrentes de jogos que exploram fortemente a temática da violência social. Nessa direção, muitas pesquisas sobre o tema foram incentivadas, com base, exclusivamente, na condição de que seus infratores eram *gamers*. Desconsidera-se, dessa forma, o fundamento de que todo fato é constituído pela incompletude histórica, como afirma Orlandi.

Trata-se de considerar a unidade (imaginária) na dispersão (real): de um lado, a dispersão dos textos e do sujeito; de outro, a unidade do discurso e a identidade do autor. Assim, mesmo se o próprio do discurso e do sujeito é sua incompletude, sua dispersão, e que um texto seja heterogêneo pois pode ser afetado por distintas formações discursivas, diferentes posições do sujeito, ele é regido pela força do imaginário da unidade, estabelecendo-se uma relação de dominância de uma formação discursiva com as outras, na sua constituição. Esse é mais um efeito discursivo regido pelo imaginário, o que lhe dá uma direção ideológica, uma ancoragem política. (ORLANDI, 2001, p. 74)

---

<sup>7</sup> *Gamer* ou *gameplayer* refere-se a jogadores de videogames.

<sup>8</sup> Em 20 de abril de 1999, dois estudantes, Dylan Klebold e Eric Harris, invadiram armados a escola secundária Columbine, nos EUA, matando 13 pessoas e deixando mais 21 feridos.

Ao colocar o debate sobre a apologia à violência nos videogames em geral, especialmente a partir do caso Columbine e de outros incidentes envolvendo atiradores invasores de escolas, em face à incompletude constitutiva dos processos semânticos, podemos considerar a produção de sentidos outros como sentidos possíveis para lermos e compreendermos o que liga historicamente violência e videogames. Nessa perspectiva, suspende-se a explicação segundo a qual o ato de jogar videogame por si só poderia fomentar e justificar ocorrências como a de Columbine, como afirma o PhD em Psicologia Peter Langman (2009, p. 19; tradução nossa), em seu livro *Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters*: “são crianças com sérios problemas psicológicos. Este fato tem sido muitas vezes perdido ou minimizado em reportagens sobre atiradores em escolas”.

É importante salientarmos que os videogames não desempenharam papel exclusivo no processo de constituição e circulação da discursividade da criminalidade que os situa. Outras mídias também sofreram pré-conceitos no auge de sua expansão comercial e social. Como exemplo, as revistas em quadrinhos na década de 50. O psiquiatra Frederic Wertham publicou um livro intitulado, em português, *A Sedução dos Inocentes*, defendendo a ideia de que determinados quadrinhos incitavam a violência em crianças e adolescentes. Segundo Álvaro Oppermann,

com a publicação de *A Sedução dos Inocentes*, revistinhas foram queimadas em público no estado de Nova York. Um comissário de polícia de Detroit, Harry S. Toy, declarou que os gibis estavam infestados de ensinamentos comunistas. Os distribuidores começaram a devolver os exemplares. O rebu serviu de estopim para que o Congresso instituisse uma subcomissão de investigação dos quadrinhos. (OPPERMANN, 2004)

Sabemos, hoje, que as pesquisas referidas em Oppermann foram forjadas para que seu resultado incriminasse os quadrinhos.

Da mesma maneira, seja significado enquanto artefato de entretenimento de jovens e adultos, seja como brinquedo de criança, os jogos eletrônicos são questionados no efeito que produziram sobre a formação de opinião, especialmente de crianças, adolescentes e jovens, como descreve o jornalista João Fellet, reportando-se à posição do então Ministro da Justiça no Brasil, José Eduardo Cardozo:

a violência é hoje cultivada e aplaudida, seja em esportes ou jogos de crianças pequenas, disse Cardozo na sede da OEA (Organização dos Estados Americanos), em Washington. [...]. Outro dia ouvi um especialista dizer que nunca viu um game em que o vencedor é quem salva vidas, pois o vencedor é sempre quem mata. Essa cultura da exaltação da violência se projeta e acaba banalizando a violência, disseminando uma realidade perversa em que seres humanos podem aniquilar, ferir os outros em atos que não são socialmente reprovados, afirmou Cardozo. (FELLET, 2016)

José Eduardo Cardozo, em sua declaração, indicia regiões de sentido que disponibilizam certas imagens que se apresentam como cristalizadas, corroborando a criminalização dos videogames (e de seus jogadores), considerando-os como incentivadores de práticas violentas. Uma vez que Eni Orlandi assevera que “o sentido não existe em si mas é determinado pelas posições ideológicas colocadas em jogo no processo sócio-histórico” (ORLANDI, 2001, p. 42), precisamos levar em conta que, em primeiro lugar, em incontáveis videogames, o objetivo principal da narrativa é salvar vidas, ao contrário do que afirmara o especialista (cuja identidade e especialidade não são mencionadas) citado pelo Ministro. Um dos jogos mais clássicos e rentáveis da história dos videogames, o famoso *Super Mario*, tem a trama central de sua franquia estabelecida no objetivo-desafio, posto para o jogador, de salvar a princesa Peach Toadstool.

Outra afirmação equivocada é a de que os videogames seriam exclusivamente jogos de crianças pequenas. Ruan Segretti mostra, ao contrário, que “82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam títulos em alguma plataforma, seja mobile, PC ou console” (SEGRETTI, 2015). E Guilherme Xavier acrescenta:

ainda que sejam considerados por muitos como representação menor da vasta produção cultural da sociedade moderna, os jogos eletrônicos deixaram de ser simples brinquedos e já carregam em si a responsabilidade patente em outros meios de transmissão de informação e conhecimento. (XAVIER, 2010, p. 34)

De nossa perspectiva, no entanto, tomamos os videogames como espaços político-simbólicos em que “a história e a língua se articulam produzindo sentidos” (ORLANDI, 2012, p. 185), sobre o qual o funcionamento da ideologia produz a evidência de que tal espaço se confunde com um espaço virtualizado propício à circulação de histórias, narrativas, supostamente fantasiosas. Estas narrativas, bem como seus

personagens e cenários, muitas vezes são apresentadas como decorrentes apenas da imaginação de seus criadores, ou, ainda, como coincidentes com alguma representação histórica, ou, ainda, como mera simulação do cotidiano da sociedade contemporânea.

Se nos ativermos apenas ao conteúdo desses jogos, a leitura que poderemos fazer deles muitas vezes se reduzirá a descrições que localizam correspondências entre histórias, personagens e cenários “reais” com estórias, personagens e cenários “fictícios”, tal como ocorre, por exemplo, relativamente a outras mídias de entretenimento, como o cinema, a televisão e a literatura. Contudo, os videogames, diferentemente daquelas mídias, trazem um elemento fundamental que os distinguem decisivamente das demais mídias: o modo como forjam uma espécie de capacidade, atribuível ao jogador, de interagir com a narrativa, constituindo-se, muitas vezes, como um de seus personagens ao ponto de colocar-se experienciando a interação com outros jogadores, realizando tarefas, desvendando uma realidade que passa a funcionar como se fosse uma sua outra realidade possível, que se torna acessível pelo manejo do console. Isso circunscreve o ato de jogar a uma prática significativa específica, que pode ou não dar vazão a sentidos e, em decorrência, a práticas de violência.

Observamos, por outro lado, que o objetivo primordial das grandes produtoras de games é proporcionar entretenimento a seus jogadores, assim afirma Gularte, argumentando que “o divertimento é o reflexo de um resultado positivo do jogo às ações do jogador. É, ao mesmo tempo, a desejável consequência que designers e fabricantes almejam” (GULARTE, 2010, p. 33). Afinal, o consumidor deve ser permanentemente cativado a continuar consumindo os jogos/produtos de determinada franquia e/ou empresa desenvolvedora.

A mídia dos videogames traz consigo possíveis benefícios aos jogadores, como, por exemplo, este citado por Luciana Carvalho: “de acordo com um estudo divulgado em 2010, os jogos de tiro, como Call of Duty, podem contribuir para o aumento da agilidade no raciocínio” (CARVALHO, 2012). Em contrapartida, são também apontados os malefícios decorrentes do consumo/utilização de *vídeogames*. Segundo artigo publicado na revista *Neurology Now*, em 2014, o excessivo contato com jogos eletrônicos pode causar mudanças no comportamento de adolescentes. Neste artigo, ainda, os jogos eletrônicos são comparados à dopamina, funcionando como se fossem

neurotransmissores ligados diretamente à produção de dependência, no caso, por jogos, como os eletrônicos: “a quantidade de dopamina liberada ao jogar jogos eletrônicos é similar a injeção intravenosa de estimulantes de anfetamina ou drogas de metilfenidato” (PATUREL, 2014, p. 3; tradução nossa). O vício<sup>9</sup> ainda leva a casos extremos, como relata a seguinte notícia.

Um jovem de Taiwan desmaiou e morreu neste domingo (15), após passar cerca de 40 horas jogando Diablo 3 ininterruptamente. [...]. Conhecido apenas como Chuang, o rapaz tinha 18 anos de idade. [...]. Esta não é a primeira vez que uma longa sessão de videogame termina em tragédia. Em fevereiro, a IAA noticiou um caso similar, de um homem que morreu após jogar League of Legends durante 23 horas, também em Taiwan. Em 2007, um chinês de 30 anos morreu após jogar durante três dias seguidos. Em 2005, um sul-coreano de 28 anos faleceu após mais de 50 horas! (FIGUEIREDO, 2012a)

Nada obstante, podemos conceber uma sociedade determinada por uma cultura do virtual, em que, “por fim, os jogos são representados como uma extensão da realidade” (GULARTE, 2010, p. 26), sendo que este processo acontece sem qualquer tipo de exclusão relativa ao sexo ou à faixa etária. Segundo esse raciocínio, os videogames teriam possibilitado a edificação de espécie de comunidade “paralela”, emersa como produto dos avanços da tecnologia da informação e da comunicação, marcada por forte consumo de produtos e serviços direta ou indiretamente ligados ao mundo dos jogos.

A partir do que nos esclarece Cláudio Lucio Mendes (2006, p. 52), esses produtos e serviços expõem os jogadores a discursos, procedimentos e técnicas que configuram a instauração de uma comunidade de jogadores que compartilham um suposto mesmo universo semântico produzido como efeito dos processos de jogo. Assim, “se uma parte do jogo é emerso por sua apresentação formal (substantivo), a outra parte trafega nos meandros da ação (verbo)” (XAVIER, 2010, p. 49). O processo de jogo é, então, constituído pelo de ato de jogar, ou seja, pelo próprio movimento/funcionamento do jogo.

O consumo referido acima se expande de modo a inscrever uma nova forma de construção de discursos, pautada na visão de um jogador em relação ao jogo, seus

---

<sup>9</sup> “O vício pode ser descrito como um fenômeno que compreende relações não-controladas, não domesticadas, em que está em jogo a captura da subjetividade humana. O vício constantemente aparece ligado às ideias de embotamento, alienação e desumanização” (MENESES, 2014, p. 30).

personagens, cenários, gráficos, impulsionada através, essencialmente, da plataforma Youtube, a partir da gravação de jogadores comentando, dando dicas, orientando outros jogadores quanto a como podem/devem jogar de modo a obter êxito em relação ao que os videogames propõem enquanto desafio/objetivo.

Relações sociais também são constituídas decorrentes do advento e da expansão dos videogames, especialmente pelo modo como essa prática de jogo se transferiu para espaços como as *LAN houses*<sup>10</sup> e os Fliperamas<sup>11</sup>, uma vez que esses espaços ofereciam (e ainda oferecem) aos jogadores os recursos necessários, caso não disponíveis em seus lares, para que eles possam se inscrever na prática dos jogos eletrônicos. Todavia, esses espaços acabaram sendo ridicularizados e marginalizados, pois, ali, os jogadores também eram (são) comumente significados como ‘vagabundos’.

As comunidades estabelecidas nos espaços das *LAN houses* e fliperamas, por exemplo, atribuíam rótulos aos seus membros, como afirma Daniel Gularte:

a própria comunidade instituiu em sua cultura hierarquias, identificando assim qualificações para jogadores. Por exemplo, jogadores iniciantes eram chamados de “noobs”, “newbies”, “patos”, “café com leite”. Já jogadores mais experientes eram chamados de “prós”, “viciados”, “verminosos”. Os jogadores que utilizavam meios escusos para burlar regras eram chamados de “lammers”, “covardes”. Os próprios meios pelos quais os jogadores executavam suas formas de jogar eram chamadas de manhas, segredos, combos, dentre outros. (GULARTE, 2010, p. 141)

Outro exemplo que permeia as relações sociais em que os jogos se constituem se dá pelo jogo *Second Life* (Liden Labe, 2003). O jogo dispõe um ambiente virtual e tridimensional e impõe o objetivo principal de simular alguns aspectos da vida real. Além disso, *Second Life* possui características de rede social, proporcionando aos jogadores a possibilidade de dialogarem, encontrarem e se relacionarem enquanto jogam, o que, muitas vezes, transborda para a vida real. Por outro lado, há relatos de que casamentos e divórcios também foram impulsionados pelo jogo e “não demorou muito tempo para que empresas, faculdades, bancos e até órgãos governamentais aderissem à ideia.

---

<sup>10</sup> LAN (*Local Area Network*). Estabelecimento comercial, equipado de computadores, onde usuários pagam pelo tempo de uso de tais equipamentos, seja para acesso à Internet e seus recursos, seja para jogar em rede.

<sup>11</sup> Estabelecimento comercial dotado de *Arcades*, também conhecidos no Brasil como *Flippers* ou Fliperama. Os *Arcades* são hardwares grandes, que reproduzem originalmente um único jogo.

Tateando no escuro, como costuma acontecer nestes casos, elas abriam suas versões digitais no mundo” (MAIA, 2013) forjado pelo *Second Life*.



Figura 1 – Casamento Virtual realizado no Jogo *Second Life*. Fonte: MundoLinden.Net<sup>12</sup>.

A figura 1, por exemplo, mostra um casamento virtual realizado no *Second Life*, presidido por um mediador, que ofereceu o espaço da capela virtual, além de outros arranjos socialmente previstos em casamentos, como a presença de fotógrafos, DJs, com divulgação, inclusive, de orientações para a vestimenta de padrinhos e convidados. Todo este processo é condicionado por meio da prestação de serviços remunerada de seus realizadores. É possível perceber, na imagem, a presença de avatares, que representam virtualmente pessoas reais. Sexo, prostituição, violência, discriminação racial, entre outros aspetos da vida social se (re)produzem, também, no espaço virtualizado do jogo.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://mundolinden.blogspot.com.br/2007/06/brasileiro-realiza-casamentos-virtuais.html>>. Acesso em mar. 2016.

Todavia, é importante ressaltar que “hoje, jogos são instrumentos de comunicação que ativam todos os sentidos. Já fazem parte da linguagem das crianças e jovens e se misturam com a televisão, o cinema e a arte” (GULARTE, 2010, p. 139). Além disso,

participamos dos jogos constituindo com eles relações diversas; construímos e somos construídos por tais relações. Somos convencidos, por meio das histórias, das narrativas e dos personagens dos jogos, dos prazeres e dos riscos de saltar, pular, correr, nadar, atirar, morrer e matar. Com base nesses processos de convencimento, passamos a participar de comunidades de jogadores. (XAVIER, 2010, p. 16)

Entretanto, é importante frisar que essa característica de promover experiências de interatividade e de imersão não está condicionada unicamente a videogames, mas, também, a qualquer natureza de jogos, como afirma Vicente Margin Mastrocola:

talvez o jogador de xadrez que há décadas pratica a atividade se envolva com a realidade proposta pelas peças estáticas tanto quanto um garoto de onze anos se envolve com seu guerreiro dentro do complexo mundo *on-line* de World of Warcraft da produtora Blizzard. Parece ser plausível afirmar que o poder imersivo dos jogos independe de plataforma, estilo ou mecânica. (MASTROCOLA, 2013, p. 27)

E “pode-se dizer que videogames são símbolos das novas relações sociais e de poder mundial a partir das quais se estabelece a noção hegemônica de globalização” (LIMA, 2008, p. 15). Esta afirmação é comprovada não só pelo estabelecimento dos videogames como um fenômeno econômico, inalcançável, em valor de vendas, pelo cinema e pela música juntos. Acrescentamos a isso que os jogos se constituem como um meio de interação entre pessoas de diferentes classes sociais, idades e culturas. Essa interação é caracterizada, através da Internet, pelo rompimento de fronteiras físicas, em um espaço *ciber*, o qual pode ser assim compreendido: “com as redes de computadores conectados entre si expandindo-se cada vez mais, um novo espaço de experimentação, vivência, relações sociais, econômicas e políticas ramifica-se do espaço físico” (DIAS, 2012, p. 32).

Os videogames, portanto, constituem-se como espaços político-simbólicos em que se conformam condições para a produção de (res)significações da/para a sociedade. Esse espaço se potencializa em função das tecnologias de informação e comunicação que incorporam, especialmente, as tecnologias de rede, estabelecendo, assim, formas

de linguagem que permitem a instauração de novos espaços de significação. Além disso, como afirma Cristiane Dias, “a representação do mundo não passa apenas pelo território, mas pelas relações desterritorializadas que se configuram no espaço virtual e que são tecidas nas comunidades e redes sociais da Internet, que são tecidas pelas relações” (DIAS, 2012, p. 36). E, ainda, como coloca Jane McGonigal, a respeito de jogos *multiplayers*<sup>13</sup>, o videogame

foca a atenção de um grupo de pessoas que pensam não ter nada em comum em uma mesma meta e lhes dá os meios e a motivação para perseguir essa meta, mesmo que elas não tenham demonstrado, anteriormente, a intenção de interagir umas com as outras. (MCGONIGAL, 2012, p. 177)

Se consideramos a historicidade dos videogames, constatamos avanços consideráveis em relação à capacidade de processamento gráfico e sonoro, o que permitiu que suas narrativas tenham se tornado cada vez mais elaboradas e vivas, e as histórias cada vez mais convincentes e imersivas. Contudo, os videogames não podem ser observados exclusivamente a partir de sua representação eletrônica. Podem ser compreendidos, também, como evolução de outros modelos de jogos, como, por exemplo, o xadrez, o baralho, além das inúmeras brincadeiras típicas do universo das crianças.

Afinal, jogar xadrez por correspondência não é uma atividade diferente em essência de jogar um videogame *multiplayer*. No conhecido xadrez epistolar ou postal, por exemplo, duas pessoas, separadas geograficamente, praticam o enxadrismo por cartas e/ou cartões postais. Em suma, os dois enxadristas, neste caso, compartilham um tabuleiro virtual, imaginário, que permite que o jogo ganhe existência de fato. A prática do xadrez epistolar, contudo, perdeu adeptos e popularidade com o advento da Internet.

---

<sup>13</sup> *Multiplayer* ou jogos com múltiplos jogadores são videogames que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida, ainda que estejam fisicamente distantes.

## 1.1 Definição de jogo e sua relação histórica com a sociedade

Antes mesmo de delimitar o jogo nas mais diversas sociedades historicamente constituídas, procuramos delimitar modos possíveis de compreendermos o que torna algo ou uma prática um jogo. Para tanto, consideramos, inicialmente, a definição dada por um dicionário.

**Substantivo masculino:** 1 – designação genérica de certas atividades cuja natureza – ou finalidade – é recreativa; diversão, entretenimento. 2 – (sXIV) essa atividade, submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde; competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si por uma premiação ou por simples prazer. 3 – Derivação: por metonímia – ação de jogar. 4 - Derivação: por metonímia – modo de jogar, movimentar-se, operar; atividade do jogador ou atleta. 5 Derivação: por metonímia (da acp. 2) – conjunto de regras pelas quais se deve jogar. 6 – Derivação: por metáfora (da acp. 2) – conjunto de procedimentos ou estratégias para atingir determinado fim; tática (sXV). 7 – luta, combate entre dois ou mais adversários. (HOUSAISS, 2001)

Essa definição permite interpretar o jogo como uma atividade idealizada e praticada por pessoas, que devem obedecer um conjunto de regras pré-estabelecidas, com o intuito primordial de agregar entretenimento e convivência social. Esta atividade pode ser atlética ou psíquica. Baseando-se em regras fundamentais, os jogadores podem competir física ou mentalmente, buscando divertimento, recreação e/ou premiações.

Segundo Huizinga, “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. [...] confere um sentido a ação” (HUIZINGA, 2000, p. 5). Huizinga relaciona, ainda, o jogo a um círculo mágico: “dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes” (HUIZINGA, 2000, p. 15).

Contudo, é importante relativizar essa condição, uma vez que os videogames têm se tornado cada vez mais persuasivos em suas narrativas, sobretudo, no modo como essas narrativas se sustentam sobre poderosa manipulação de imagem e de som, trazendo à tona discussões acerca dos mais diversos aspectos da vida humana em sociedade. Consequentemente, através da interpretação do círculo mágico descrito por

Huizinga, produz-se, como efeito, um juízo de “como o jogo, entretenimento ou interface lúdica, pode ser usado como uma campanha publicitária, um treinamento empresarial, uma ferramenta de educação ou pura e simples diversão no contexto mais pleno do termo” (MASTROCOLA, 2012, p. 24).

Ressaltamos, com isso, que o videogame corresponde a um objeto simbólico, interpretante da sociedade. Tomemos, por exemplo, o GTA (*Grand Theft Auto*), jogo que satiriza os costumes sociais norte-americanos, como demonstramos com a figura 2. O jogo, um *sandbox*<sup>14</sup>, permite que seu jogador frequente academias, festas, bares, prostíbulos, participe de rachas de carros e motos, cometa crimes, como roubos e assassinatos, pratique esportes como tênis e golfe, frequente lojas para comprar armas, ou roupas e acessórios para personalizar seu avatar, ou, ainda, que ele frequente, estando conectado à plataforma do jogo, redes sociais virtuais, afim de conhecer outros personagens e interagir com eles socialmente.

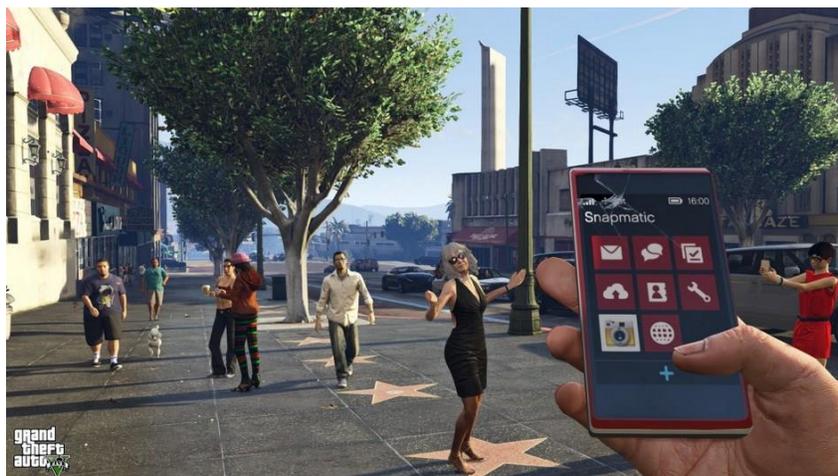


Figura 2 – Print de tela do jogo GTA V, que mostra o personagem interagindo com uma celebridade fictícia durante o *gameplay*. Fonte: GTA Mania<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> “*Sandbox* é um estilo de game em que são colocadas apenas limitações mínimas para o personagem. Com isso, o jogador pode vagar e modificar completamente o mundo virtual de acordo com a sua vontade” (MOURA, 2014). Nele, o jogador geralmente pode, através de seu avatar, comprar e vender objetos, praticar esportes, cometer crimes, passear, namorar, frequentar festas, bares, interagir com outros jogadores ou com personagens do jogo.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.gtamania.com.br/gta5/lista-de-codigos-para-gta-5/>>. Acesso em set. 2017.

Podemos afirmar que o jogo GTA, a exemplo do que ocorre em muitos outros jogos, se configura como um lugar em que gestos de interpretação da sociedade e da relação homem-sociedade se conformam. Um objeto simbólico a partir do qual é possível (res)significar a sociedade e a relação do homem com outros homens e com a própria sociedade.

A figura 3 retrata a ideia do círculo mágico. Na imagem, observamos, em primeira instância, como um jogador passa a ocupar, por meio do avatar que o representa no mundo semântico possível de ser estabelecido sobre a plataforma do jogo, um lugar de significação historicamente constituído. Ao adentrar o círculo mágico, o sujeito é inscrito em certa virtualidade, abrindo-se, naquele instante, ou durante o período em que permanece jogando, à ressignificação de si mesmo em um campo subjetivo.

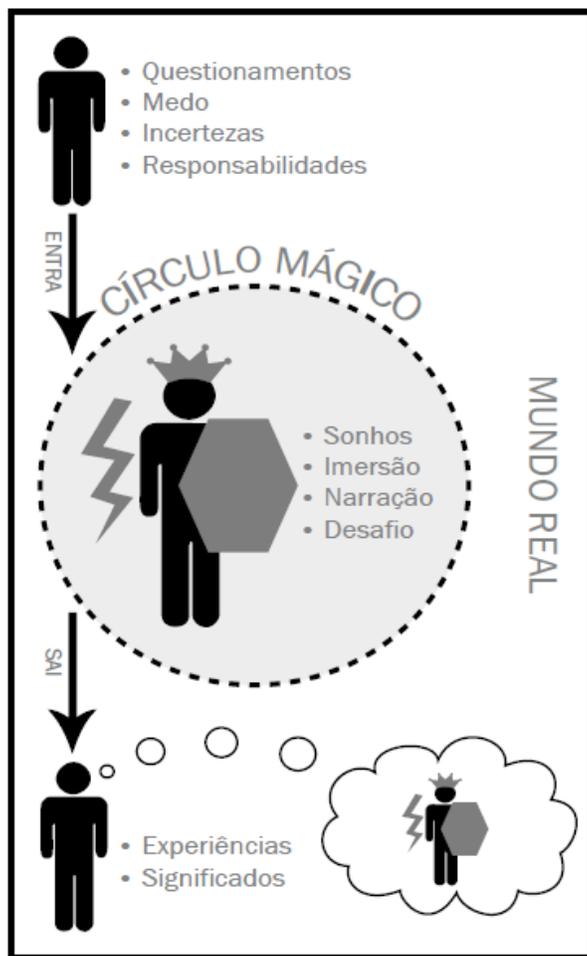


Figura 3 – Representação Gráfica do Círculo Mágico. Fonte: Mastrocola (2012, p. 25).

De uma perspectiva discursiva, conforme se lê em Orlandi, “a subjetividade é assim estruturada no acontecimento do discurso. Dito de outra forma, o acontecimento significativo que é o discurso tem como lugar fundamental a subjetividade” (ORLANDI, 2012, p. 99). Ou seja, o sujeito, jogador, permite-se então, no ciberespaço, o qual inscreve o universo semântico erigido a partir do funcionamento de determinado jogo, experimentar(-se). E, nele, o que reconhece como sendo seus sonhos, vontades reprimidas, incertezas, fobias etc. pode deslocar-se, a partir do estabelecimento de diferentes relações de sentido, o que, para o jogador, pode representar o processo de sua própria (res)significação no espaço político-simbólico virtualizado do jogo. Apoiando-nos nas palavras de Cristiane Dias, o funcionamento do jogo expõe o jogador, enquanto posição subjetiva significativa, aos efeitos decorrentes do fato de que “o atual e o virtual estão em constante relação, seja para, por um instante, se separarem, seja para se cristalizarem um no outro” (DIAS, 2012, p. 115).

O que resulta da experiência vivida no ato de jogar, então, é uma posição significativa, designada por jogador, travestido pelo seu avatar no ambiente virtualizado do jogo, uma experiência controlada, ali, em função do arranjo imposto pelas regras e narrativas proposta pelos mecanismos que inscrevem o jogador em determinadas condições de jogabilidade próprias a determinado jogo. Além disso, lembramos que o videogame está sujeito a inúmeras limitações. Uma delas se dá em função do processo de narratividade que seu algoritmo permite instaurar, dado o modo como o jogador interpreta as condições de jogo dadas pelo algoritmo que roda em situação de jogo em andamento. O processo de narratividade é compreendido por Orlandi (2016, p. 21) como “a maneira pela qual uma memória se diz em processos identitários, apoiados em modos de individuação do sujeito, afirmando/vinculando seu pertencimento a espaços de interpretação determinados, consoantes a específicas práticas discursivas”.

A narratividade em funcionamento em determinado jogo restringe como a estória deve seguir, circunscrevendo estratégias possíveis de jogabilidade, limitando, portanto, as possibilidades de se atingir um objetivo. Outras limitações aparecem, seja em função das definições gráficas requeridas como condições de processamento do jogo, determinando o tamanho e/ou as condições de visibilidade de um cenário ou de um

personagem, seja, ainda, por exemplo, em função da redação do algoritmo que pode restringir as situações previsíveis, contornáveis, ou não, de jogo.

Neste âmbito, destacamos que os jogos eletrônicos ou videogames podem ser compreendidos como deslocamento dos históricos jogos (atléticos ou intelectuais) presentes na história da humanidade. Em outras palavras, os videogames constituem uma versão de jogos tradicionais que se tornou possível em função dos avanços das tecnologias de informação e comunicação, com destaque aí para os avanços das tecnologias de rede. Assim, como assegura Guilherme Xavier, “o jogo eletrônico, é como uma nova etapa evolutiva do entretenimento humano. Um novo ramo no campo do divertimento social, entre os jogos de tabuleiro, os jogos de carta, os jogos infantis e os jogos físicos e mentais” (XAVIER, 2007, p. 14).

Nessa mesma direção, Gualarte assevera que “uma das mais antigas atividades coletivas da humanidade, os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas. Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas”(GUALARTE, 2010, p. 17). Huizinga, a esse respeito, ressalta também que:

o espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter. (HUIZINGA, 2000, p. 124)

Assim, concluímos que o jogo e, principalmente, o ato de jogar, enquanto ato simbólico, também determina o modo como se configuram as relações sociais que são estabelecidas cotidianamente, e vice-versa. O ato de jogar pode ser compreendido como algo próprio ao ser humano em suas relações sociais na atualidade. Huizinga acrescenta que “desde os tempos mais primitivos, a humanidade tem conhecido grande número de jogos de mesa, sendo que as sociedades primitivas lhes atribuíam grande importância devido ao predomínio do fator sorte” (HUIZINGA, 2000, p. 142). Alguns registros são encontrados por historiadores, como conjunto de regras e objetivos, tabuleiros, cartas

e/ou pictogramas. Um desses registros históricos se apresenta na Bíblia Cristã, nos evangelhos de Lucas, Marcos, Mateus e João, como destacamos no seguinte fragmento.

Depois que crucificaram Jesus, os soldados pegaram suas vestes e as dividiram em quatro partes, uma para cada soldado. A túnica era feita sem costura, uma peça única só, de cima em baixo. Eles combinaram: “Não vamos rasgar a túnica. Vamos tirar sorte para ver de quem será”. Assim cumpriu-se a Escritura: “Repartiram entre si minhas vestes e tiraram sorte sobre minha túnica”. Foi isso que os soldados fizeram. (BÍBLIA, 2007, p. 1336 Jo 19, 23-24)

Conforme nos mostra Anjos, “o ato de jogar e envolver-se em cenários verossímeis de ‘realidade inventadas’ é uma característica comum dos povos desde o início da civilização” (ANJOS, 2013). Contudo, estes cenários podem/podiam ser materializados nos jogos de tabuleiro, que em si consistem necessariamente de um conjunto de regras, segundo as quais a movimentação no ato de jogar é escalonada entre os participantes; estes, por sua vez, são exigidos mais intelectualmente ao invés de contarem exclusivamente com sorte/azar ou atribuições físicas. Em geral, os jogos requerem de seus jogadores horas de dedicação para que seus objetivos sejam alcançados ou para que um jogador possa ser considerado vencedor, relativamente a determinado objetivo inscrito por uma situação de competição/disputa/rivalidade.



Figura 4 – Nefertari jogando Senet. Fonte: Fascínio Egito<sup>16</sup>.

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.fascinioegito.sh06.com/senet.htm>>. Acesso em mar. 2016.

Os jogos de tabuleiro, segundo Gularte, “são os tipos de jogos mais antigos que existem na história do homem. O Jogo Real de UR (2600 a.C., Mesopotâmia), Senet (3500 a.C., Egito) e Mancala (tipo de jogo de captura de pedras na Arábia, Síria, Egito e África) são alguns dos jogos de tabuleiro mais antigos do mundo” (GULARTE, 2010, p. 19). A figura 4 nos remete a uma pintura egípcia da rainha Nefertari jogando Senet em seus aposentos. Historicamente, os jogos sofreram adaptações e mudanças, em função do contato entre culturas, como afirma Anna Anjos: “a partir de 31 a.C., através da rota da seda (a principal fonte de troca comercial e cultural da época), à medida em que entraram em contato com novos povos, os jogos de tabuleiro sofreram diversas adaptações” (ANJOS, 2013).

A era moderna e a expansão do capitalismo no mundo proporcionou uma nova era também para o universo dos jogos, marcada pelo amplo desenvolvimento de novos jogos visando à comercialização, conforme afirma Vasconcelos: “a era moderna dos jogos de tabuleiro começa com a publicação do Jogo da Vida (The Checkered Game of Life) criado pela Milton Bradley Company (hoje uma subdivisão da Hasbro), que vendeu mais de 45000 cópias no seu ano de lançamento, em 1860” (VASCONCELOS, 2012). A partir daí inúmeros jogos foram lançados com o intuito de explorar este mercado, como Monopoly (Banco Imobiliário, no Brasil) e Risk (War, no Brasil). “Dos anos 1960 ao início dos 1980, a indústria mundial de jogos de tabuleiro foi dominada pelas empresas americanas. As demais indústrias mundiais limitavam-se praticamente a publicar traduções dos jogos comercializados nos Estados Unidos” (VASCONCELOS, 2012).

O RPG (Role Playing Game ou Jogo de Interpretação de Personagens) é um tipo de jogo de tabuleiro amplamente difundido em todo mundo e atualmente utilizado, também, como ferramenta pedagógica no ensino, inclusive no ensino de História, como afirma Juliano Pereira: “mesmo que se considerarmos que o fato do jogo ser ficção e a história trabalhar com documentos, há uma construção narrativa que une os dois” (PEREIRA, 2010, p. 1082). O RPG possui um sistema de regras e objetivos complexos, que é bem definido por Fábio Sampaio de Almeida.

É um jogo onde dois ou mais jogadores interpretam papéis de personagens ficticiais em uma história narrada por outro jogador. No RPG, atuam dois tipos distintos de jogadores: o mestre, também chamado DM (do inglês *Dungeon Master*), e o personagem-jogador,

também chamado PC (do inglês *Player Character*) ou simplesmente PJ, sigla da designação em português. O jogo ocorre em encontros marcados denominados sessões. Uma sessão de jogo conta com um mestre e dois ou mais personagens-jogadores. Durante o jogo, estes últimos atuam como personagens protagonistas da narrativa e o mestre atua como narrador. Ao mestre cabe conduzir o jogo oralmente, introduzindo a narrativa, descrevendo os cenários e os coadjuvantes, e narrando suas ações e acontecimentos. É ele também quem arbitra as questões no jogo e determina quando os jogadores devem interagir (jogar), dando-lhes o direito de dizer o que seus personagens estão fazendo, dizendo, pensando e sentido. Além disso, ambos personagens-jogadores e mestre, também atuam rolando dados, comparando resultados, fazendo anotações e discutindo aplicação de regras. (ALMEIDA, 2008, p. 23)

Aliás, o RPG esteve também no centro de polêmicas, como no caso de violência que acarretou a morte de uma estudante universitária no Brasil, segundo a notícia que segue.

A Polícia Civil de Ouro Preto (a 95 Km de Belo Horizonte) afirmou nesta sexta-feira ter ‘convicção’ de que a morte de uma estudante universitária ocorrida na madrugada de domingo tenha sido motivada por um jogo de RPG (Role Playing Game). O corpo da estudante de farmácia Aline Silveira Souza, 18, foi encontrado nu, na manhã de domingo, em um cemitério desativado da cidade. Ele apresentava várias perfurações, feitas provavelmente por faca, estava em posição de crucificação e com as coxas e peito manchadas com o próprio sangue. Próximo ao local, um túmulo do cemitério apresentava sinais de violação. [...]. No jogo em questão, o personagem escolhido por Aline também morreu durante a história. [...]. Para o delegado que preside o inquérito, Francisco Rodrigues da Silva, Aline “foi escolhida previamente para morrer em consequência do jogo”. (BRAGON, 2001)

Alguns outros casos ocorreram, como o assassinato de duas jovens em Teresópolis-RJ, além do caso do morador de Presidente Prudente: “suspeito de morder o pescoço de adolescentes [...] defendeu para policiais a tese de que tudo não passou de representações de um jogo de RPG. [...]. Segundo o suspeito, os jovens teriam confundido ficção e realidade” (RIBEIRO, 2007). Porém, é imprescindível frisarmos que o RPG é isento de dramatização, uma vez que toda narrativa fica a cargo do mestre. Surge daí um embate: de um lado, a mídia responsabiliza a morte da jovem como sendo decorrente do jogo; de outro lado, a produtora do jogo afirma que, para jogar não é necessário a dramatização, esclarecimento este que passou a estampar os regulamentos destes modelos de jogos.

Os jogos de RPG, similarmente a outros modelos de jogos, passaram a ser desenvolvidos em versões virtuais, como afirma Fonseca: “devido ao sucesso atingido pelos RPGs, em pouco tempo a indústria dos jogos começou a recriá-lo em versões virtuais, adaptadas em seus aspectos mais importantes. Surgiria, nesse momento, uma vertente que ganharia milhões de adeptos” (FONSECA, 2008). Isto ainda possibilitou uma nova e promissora indústria de jogos voltada para o ambiente *on-line*, explorando a interatividade e a colaboratividade, e erguida a partir de jogos como MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). “O progresso da história e das habilidades dos personagens em um MMORPG é o principal objetivo do jogo. Cada jogo possui suas próprias regras, mas o método básico é o acúmulo de ‘pontos de experiência’, obtidos através de ações bem-sucedidas” (FIGUEIREDO, 2012b).

Outra espécie de jogo difundido socialmente são os jogos baseados em cartas (baralho). É extremamente comum notar pessoas em eventos sociais, praças, bares, clubes etc. jogando jogos de cartas. Contudo, os jogos de baralho estão mais intimamente ligados a sorte/azar e também à trapaça. Truco, Pôker, Buraco, Canastra, Caixeta, Escopa, Paciência (que obteve sua famosa versão virtual), Rouba Monte, Mau-mau, dentre outros inúmeros jogos e variações criadas em diversas sociedades. Uma das maiores produtoras mundiais de videogames no mercado surgiu como desenvolvedora de cartas para jogos, como relata Blake J. Harris em seu livro *A Guerra dos Consoles*.

No dia 23 de setembro de 1889, a semanas de seu aniversário de trinta anos, um empreendedor chamado Fusajiro Yamauchi abriu uma pequena loja, de aparência simples, no coração de Kyoto. Para atrair a atenção dos riquiás e dos cidadãos ricos que passavam por ali, ele colocou o nome do seu estabelecimento na janela da frente: Nintendo, palavra formada pela combinação de três caracteres *kanji*: *nin*, *tem* e *do*. Juntos, eles significam algo como “confie a sorte aos céus” [...]. Então em vez de vender uma mercadoria convencional, Yamauchi preferiu apostar em algo controverso, um produto que o governo japonês havia legalizado fazia apenas cinco anos: cartas de baralho. (HARRIS, 2015, p. 79).

A empresa Nintendo, produtora de jogos como *Super Mario Bros*, *Donkey Kong Country*, *The Legend of Zelda*, entre outros sucessos, evoluiu de uma empresa responsável por desenvolver jogos de cartas, o Hanafuda, primeiro produto distribuído logo em sua fundação em 1889, para uma desenvolvedora de uma série de jogos

eletrônicos e consoles: Nintendo (Nintendinho, no Brasil), Super Nintendo, Nintendo 64, Nintendo Wii etc. A figura 5 apresenta Hanafuda, o jogo de cartas que foi, inicialmente, distribuído pela empresa Nintendo.



Figura 5 – Hanafuda, jogo de cartas distribuído pela Nintendo. Fonte: Uol Jogos<sup>17</sup>.

Por fim, existem os jogos infantis, que são brincadeiras físicas e/ou mentais, com funções didáticas e/ou de sociabilização. “Geralmente estes jogos são lúdicos [...]. Polícia e ladrão, sete pecados e pega-pega também são brincadeiras que ensinam as crianças a lidar com temas relacionados a política, comportamento, cidadania e liderança” (GULARTE, 2010, p. 23).

Concluimos, com base no que expusemos, que os jogos, independentemente do tipo/forma/estilo/caráter, são ferramentas construídas por humanos, elaboradas no decorrer da história, servindo para que o sujeito, assumindo a posição de jogador, possa

---

<sup>17</sup> Disponível em: <[http://jogos.uol.com.br/album/historia\\_da\\_nintendo\\_album.htm#fotoNav=70](http://jogos.uol.com.br/album/historia_da_nintendo_album.htm#fotoNav=70)>. Acesso em mar. 2016.

inserir-se em um círculo mágico (simbólico), com intuito de (res)significar-se e dar (novos) sentidos ao seu mundo. Todavia, “é em espaços simbólicos que se dão os processos de individua(liza)ção do sujeito para a forma sociopolítica” (BARROS, 2014, p. 243). Ou seja, o homem através de ferramentas que produz, como os jogos, é capaz de (re)constituir espaços simbólicos e neles se (res)significar em um ambiente virtualizado, o que pode repercutir para o modo como ele pode se (res)significar também socialmente, já que esse ambiente virtual nos remete à realidade imaginária na qual o jogador já está inscrito.

Importante ressaltarmos que o jogo só acontece enquanto prática. Com base em Xavier (2010, p. 168), podemos dizer que um jogo só se estabelece como linguagem quando conta com a participação de seu(s) jogador(es), inscrevendo-se em uma situação a partir da qual lhe(s) seja(m) possível produzir sentidos para si mesmo(s) e para a sociedade em que vivem. Os jogos, dessa maneira, são formas de linguagem que medeiam a inscrição do homem em discursos, e, nessa medida, formas de (re)inventar-se nos círculos mágicos, tal como descrito por Mastrocola, que os jogos podem instaurar.

Compreendemos que o sentido de um jogo não existe em si mesmo, isto é, não se constitui de modo individual e isolado. O sentido de um jogo é, pois, produzido pelo acontecimento de sua enunciação e pelo jogo discursivo – de gestos de interpretações – posto em cena enquanto o jogo é jogado, com base em regras e objetivos muitas vezes pré-definidos. Em suma, o sujeito-jogador, diante de um jogo, apresenta e é apresentado a metáforas, conforme nos ensina Xavier (2007), que passam a compor um entendimento relacional das engrenagens simbólicas que permitem ao sujeito jogador interagir com o processo do jogo a partir de determinada posição significativa. É por meio dessa posição que o jogador se responsabiliza por restituir, o tempo todo, possíveis relações entre a realidade imaginária (sociedade) e o aquilo que pode/deve ser vivenciado pelo jogador e seu avatar enquanto *em jogo*.

## 1.2 – Os videogames: conceitos e história

As imagens e cenas de um videogame são formadas em monitores; e, através de um ou mais *joysticks*<sup>18</sup>, podemos controlar virtualmente um ou mais avatares, afim de fazer significar um ato/ação/atuação/uma evidência, numa dada situação de jogo, como, por exemplo, um combate, um duelo ou um diálogo, uma missão. Contudo, as imagens que visualizamos nos monitores são produzidas graças a pixels<sup>19</sup>, organizados via um bitmap<sup>20</sup>, que arranja e mapeia o posicionamento de cada pixel com intuito primordial de representar símbolos, imagens, formas identificáveis em um monitor. Portanto, cada pixel é constituído com base no sistema RGB<sup>21</sup>. Exemplo disso aparece na figura 6, extraída do jogo Pac-Man original.

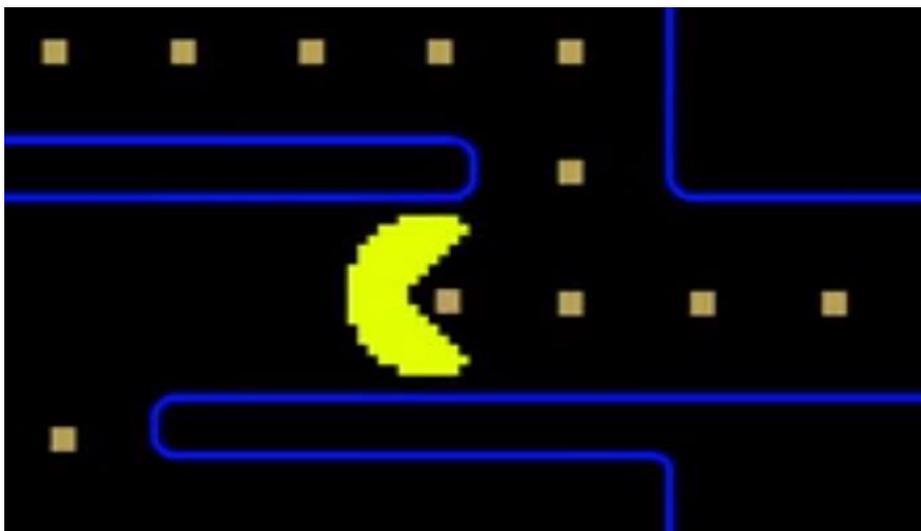


Figura 6 – Pac-man, jogo original (SNEAD, 2014).

<sup>18</sup> Equipamento para controle de funções, popularizado por causa dos videogames, usado frequentemente para controlar jogos em vídeo.

<sup>19</sup> “O pixel é a menor unidade de uma imagem digital. Aliás, o termo vem da contração da expressão Picture element [...]. Se você der um zoom máximo numa foto digital, verá que ela é formada por vários quadradinhos – os pixels” (PORTILHO, 2014).

<sup>20</sup> Um bitmap é caracterizado tecnicamente pela largura e altura da imagem em pixels e pelo número de bits por pixel, ou uma “profundidade de cor”, que determina o número de cores que o pixel e depois a imagem pode representar.

<sup>21</sup> Na formação de cores por luz, as variações de cores são obtidas a partir de três cores primárias. O padrão RGB (Red, Green e Blue) constitui a matriz de valores os quais, combinados na computação, produzem as variações de cores. Cada uma dessas cores primárias recebe um valor de intensidade que varia de 0 a 255. O branco é quando se tem o maior valor para as 3 cores e o preto é formado quando se tem o valor 0 para essas 3 cores.

Quando aumentada a imagem, verificamos pixels individuais (na forma de quadrados), que, arranjados, compõem a imagem, como nos mostra a figura 7. Na figura 7, com maior efeito de zoom, obtemos maior visibilidade quanto à formulação da imagem do referido jogo. Em cada pixel da imagem, observamos diferentes valores da matriz RGB determinando-lhe a cor (cf. Figura 8). É imprescindível notarmos que, quanto mais bits<sup>22</sup>, melhor a aparência dos jogos. Em contrapartida, quanto mais bits, maior necessidade de memória e processamento dos componentes eletrônicos em que os jogos funcionam. Portanto, com o progresso da tecnologia nos últimos 60 anos, os videogames conseguiram também evoluir significativamente, proporcionando melhor detalhamento gráfico para seus elementos. Para observarmos essa evolução, comparamos as mudanças gráficas implementadas na definição da imagem do personagem Mario ao longo dos anos (cf. Figura 9).

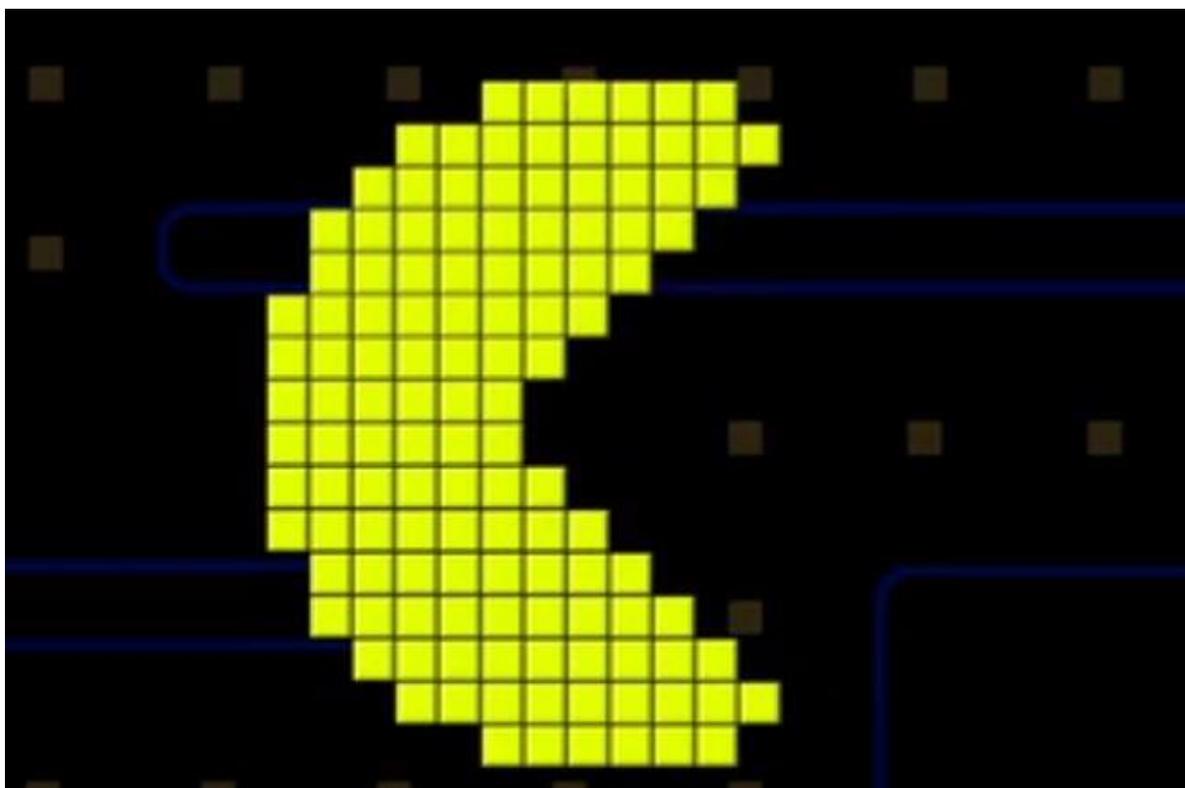


Figura 7 – Imagem do jogo Pac-Man aumentada (SNEAD, 2014).

---

<sup>22</sup> Simplificação de Binary Digit. Podendo assumir apenas 2 dígitos, 0 e 1. É a menor unidade de informação que pode ser armazenada em um sistema computacional.

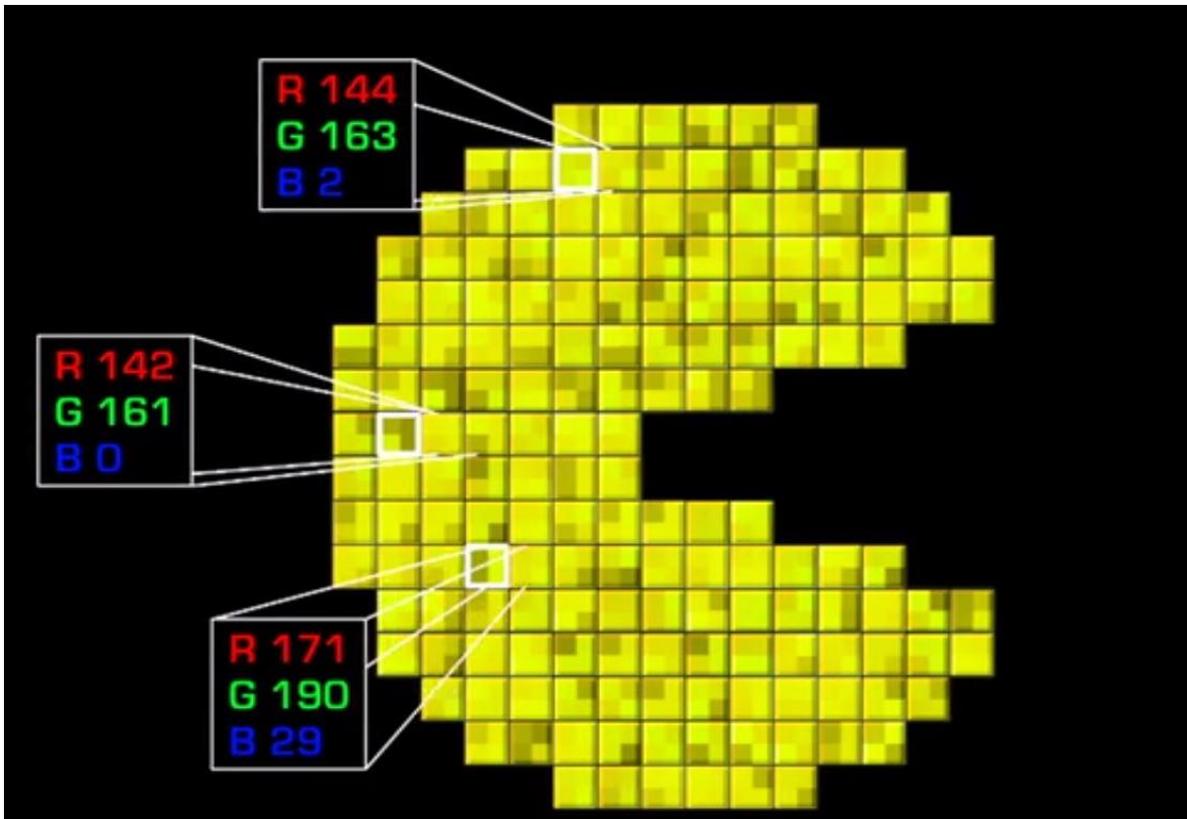


Figura 8 – Zoom demonstrando o RGB (SNEAD, 2014).

Desse processo, podemos destacar algumas curiosidades sobre o personagem Mario, principalmente, no que tange ao seu famoso bigode: “esse ‘adereço’ surgiu porque na época de sua criação o poderio gráfico das máquinas e consoles era bastante limitado. Assim, Miyamoto – o design – teve que pensar em uma maneira para simplificar o bonequinho” (FERNANDES, 2014).

Com efeito, o significativo avanço gráfico nos videogames proporciona aos jogadores maior detalhamento dos elementos não linguísticos que compõem suas narrativas: passam a integrá-las discursividades que são constituídas sobre a base de outras formas de linguagem, como feições de personagens, por exemplo. Além disso, os cenários ganham detalhamentos que possibilitam outros gestos de interpretação por parte dos jogadores, ali expostos à necessidade de lerem o jogo e tudo aquilo que o constitui em termos de funcionamento de linguagem e de outras formas tecnológicas significativas.



Figura 9 – Evolução do Personagem Mario. Fonte: ZipBox<sup>23</sup>.

Por outro lado, uma característica fundamental aos jogos é mantida desde os primórdios dessa tecnologia, qual seja, a evidência de que os jogos impõem desafios. Gularte, por exemplo, afirma que “uma característica essencial dos jogos eletrônicos é que, em sua essência, todo contexto de ser desses aparelhos baseia-se na existência

<sup>23</sup> Disponível em: <<http://zipbox.com.br/super-mario-bros-a-evolucao-do-personagem-mais-popular-do-videogame.html>>. Acesso em mar. 2016.

de um jogo e um desafio, transformando assim usuários em jogadores” (GULARTE, 2010, p. 40). Estabelecido sobre esse fundamento, o primeiro videogame foi “Tennis for Two, criado em 1958 pelo físico nuclear norte-americano Willeam Higinbotham (também conhecido por participar do Projeto Manhattan, que construiu a bomba atômica” (PACHECO, 2013). *Tennis for Two* implementava todas as características enquanto dispositivo e representação subjetiva, cujo funcionamento pode ser assim descrito.

Tennis for Two não passava de um enorme computador analógico ligado a um osciloscópio, que simulava uma partida de tênis (ou ping-pong). Ele nunca teve distribuição comercial e ficou em demonstração no Laboratório Nacional de Brookhaven, Nova York, atraindo a atenção de milhares de jogadores, no dia 18 de outubro de 1958. Cada jogador segurava uma caixa, o controle que tinha um dia (botão giratório) e um botão de pressionar. Com o dial era possível regular os ângulos de rebatida da bola, que ocorria quando o outro botão era pressionado. (PACHECO, 2013)

Historicamente, a indústria dos videogames está diretamente correlacionada com o avanço tecnológico dos computadores<sup>24</sup>, o que determinou o avanço de ambas as áreas. Porém, o jogo criado por W. Higinbotham não foi patenteado e comercializado, em consequência de um período em que a computação ainda estava em seu processo embrionário, não voltada ao consumo do público geral. Era apenas instrumento de pesquisas de grandes centros universitários e/ou ferramenta de organizações governamentais e/ou militares.

Já na década de 60, mais precisamente em 1961, estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts desenvolveram o Spacewar!, jogo onde duas naves espaciais atiravam torpedos uma à outra. No meio do cenário, um grande buraco negro deveria ser desviado para evitar danos às aeronaves. Spacewar! é considerado o primeiro jogo com grande influência e reconhecimento. (AMOROSO, 2009)

---

<sup>24</sup> “Guerras sempre causam sofrimento. Além das mortes em campos de batalha, esses eventos costumam causar misérias e fazer muitas vítimas indiretas. Mas, apesar disso, as guerras também fomentam a indústria tecnológica, criando máquinas e serviços que acabam sendo incorporadas pela população civil, anos ou décadas mais tarde” (ARRUDA, 2013). Contudo, a Segunda Guerra Mundial e posteriormente a Guerra Fria fomentaram significativamente tais avanços, dos quais derivaram tecnologias como o GPS, as câmeras digitais, a produção em massa de antibióticos, o forno de micro-ondas, os computadores pessoais e a Internet. Estes dois últimos foram fundamentais para o advento e o revolucionário avanço dos videogames.

Foi então em 1966 que Ralph Baer, considerado por muitos pesquisadores como o pai dos consoles de videogames, “vislumbrou a oportunidade de criar um equipamento que processasse jogos eletrônicos por meio de sua veiculação na televisão, com poucos recursos financeiros” (SANTANA, [s.d.]). Porém, dificilmente imaginou Baer que sua invenção seria a faísca deflagradora de uma enorme revolução cultural, que leva hoje crianças e adultos, homens e mulheres, a visitarem mundos de fantasias em suas telas de televisão usando um console que permite manipular personagens em um videogame.

Esta tecnologia foi batizada inicialmente de “Brown Box”: “em 1972, o humilde Brown Box foi licenciado para a Magnavox, que usou a invenção de Baer em Odyssey, o primeiro sistema de console de vídeo doméstico. O Odyssey, [...], vendeu 130.000 unidades em seu primeiro ano” (ARCE, 2014; tradução nossa). A Magnavox, então, patenteou a invenção *videogame* para ela. Entretanto, é o Odyssey que se constitui um dos primeiros espaços em que sujeitos-jogadores inscrevem-se em processos de significação mediados pelos videogames, como podemos compreender do que nos descreve Daniel Gularte, a seguir.

O sistema Odyssey ou Brown Box (caixa marrom, nome usual entre consumidores e estudiosos) utilizava cartões de circuitos, não tinha som e as imagens produzidas eram em preto-e-branco. Como o sistema produzia apenas pontos, blocos e linhas, eram utilizadas telas coloridas coladas pelos usuários às televisões para dar uma sensação mais realista aos jogos. Junto ao pacote, cada jogo vinha também com um livreto de histórias, explicando de forma lúdica a representação de um ponto como se fosse, por exemplo, um policial ou uma peteca. (GULARTE, 2010, p. 44)

A figura 10 mostra o jogo de Ping-Pong, sem a folha de acetato, a partir da qual simulava-se a configuração de cenários aos jogos, o que objetivava a atribuição de determinados sentidos aos jogos. Já a figura 11 mostra uma folha de acetato que impunha uma interpretação do mesmo jogo como sendo uma partida de futebol. Assim, inúmeras telas de acetato eram comercializadas afim de transformar a experiência do jogador, possibilitando sua imersão em diferentes mundos lúdicos. Pelo recurso da folha de acetato, os jogadores acessavam diferentes propostas visuais, o que permitia a exposição a diferentes redes de memória uma vez inscritos no processo do jogo. Recriava-se, assim, diferentes interfaces de jogo: Tênis, Hockey no Gelo, Submarino e

Baseball são exemplos de telas disponíveis, conseqüentemente, o jogador passava a ter, em seu processo de imersão no círculo mágico, instrumentos gráficos capazes de propor diferentes processos narrativos. Entretanto, outra característica que podemos observar aqui, é que o comércio deste console visava como público alvo não apenas as crianças, mas toda a família, como mostra o invólucro do console, vide figura 12.

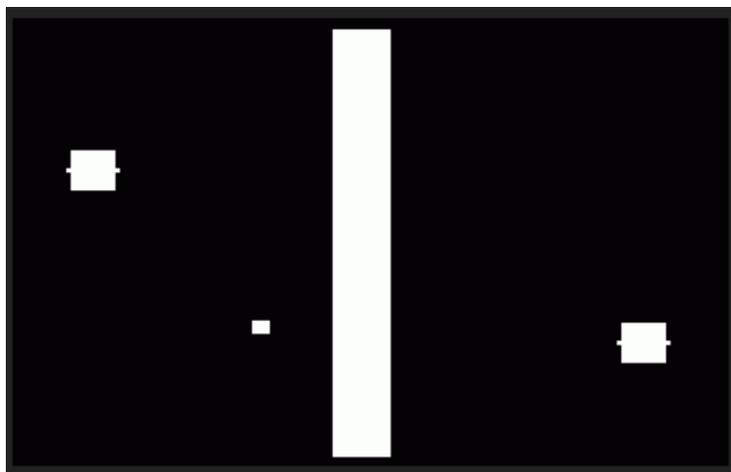


Figura 10 – Jogo de Ping-Pong, sem a folha de acetato. Fonte: Meu Velho Joystick<sup>25</sup>.

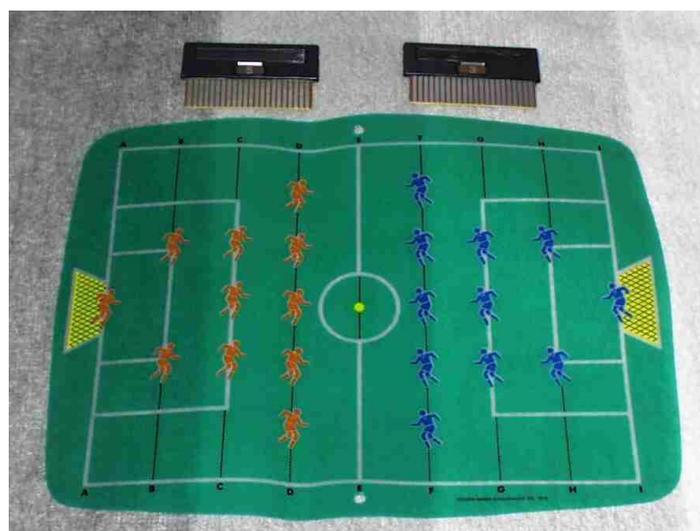


Figura 11 – Folha de acetato de jogo de futebol. Fonte: Meu Velho Joystick<sup>26</sup>.

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://meuvelhojoystick.com.br/magnavox-odyssey/>>. Acesso em mar. 2016.

<sup>26</sup> Disponível em: <<http://meuvelhojoystick.com.br/magnavox-odyssey/>>. Acesso em mar. 2016.

No canto superior esquerdo da imagem (fig. 12), observamos uma fotografia com toda família participando diretamente do jogo. Ali, pai e filho disputam uma partida enquanto mãe e filha os contemplam jogando. Já no canto direito da imagem, somos remetidos a dois jogos inclusos na caixa do Odyssey, hockey e tênis, ainda priorizando, naquele momento, o jogador masculino, relacionando o videogame a uma prática “naturalmente” destinada a esse público.<sup>27</sup>

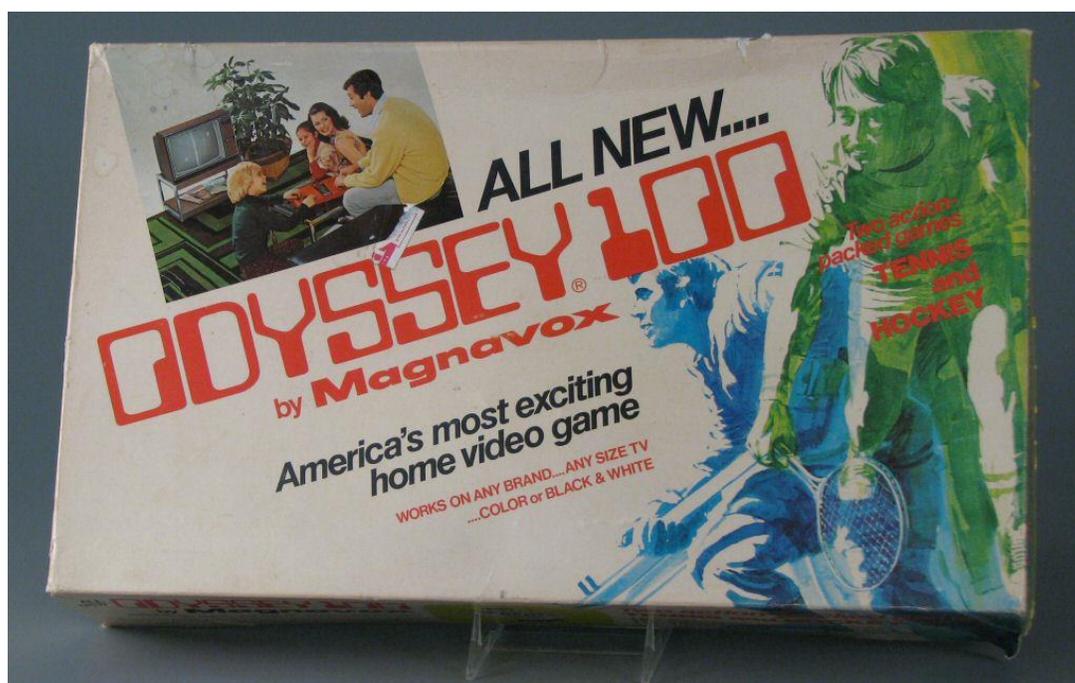


Figura 12 – Caixa do Odyssey. Fonte: National Museum of Play<sup>28</sup>.

Retomando a história dos videogames, estes culminaram em uma divisão comercial, o que correspondeu ao desenvolvimento de suas vertentes na indústria dos jogos eletrônicos. Uma delas foi a difusão das máquinas de *Arcades*, dispositivos que funcionavam mediante a inserção de fichas (moedas) (cf. GULARTE, 2010, p. 39). Estes equipamentos tornaram-se acessíveis em bares, casas de jogos (Fliperamas), parques

<sup>27</sup> Neste período, o tênis começava a ser disputado profissionalmente por mulheres. E torneios femininos foram incluídos nas Olimpíadas apenas em 1988. O hockey, por sua vez, é ainda caracterizado popularmente como esporte masculino.

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://www.museumofplay.org/online-collections/22/43/110.1444>>. Acesso em mar. 2016.

de diversão, shoppings etc. E seu primeiro representante foi um videogame conhecido como Pong, cuja premissa era simples: uma raquete virtual para rebater a bolinha e pontuar mais que o adversário; o primeiro a alcançar 10 pontos saia vitorioso. Desenvolvido pela Atari, o jogo foi instalado em um local público próximo à sede da empresa. Posteriormente, “a companhia decidiu iniciar uma linha de produção de máquinas Pong para distribuí-las em outras regiões dos Estados Unidos” (TEIXEIRA, 2016). Eventualmente, naquela época, essas máquinas deixavam de funcionar temporariamente por excesso de moedas em seu dispositivo coletor. A segunda vertente destacou-se pelos já mencionados consoles destinados ao uso caseiro. Magnavox e Atari envolveram-se em disputas judiciais em função da similaridade entre os jogos que lançavam no mercado.

A evolução dos circuitos eletrônicos, e conseqüentemente dos *Arcades*, propiciou a criação de *Space Invaders*, jogo que tinha uma dinâmica mais elaborada que a de seus antecessores. Esse videogame consiste em uma base antiaérea a ser manipulada pelo jogador, com o objetivo de eliminar alienígenas que se aproximam da Terra. Ali, o objetivo principal era salvar o planeta, o que autorizava a matança de alienígenas. Outro elemento que *Space Invaders* instituiu foi o sistema de pontuação, como afirma Gularte (2010), o que possibilitou um novo conceito social a ser difundido no universo semântico dos videogames, qual seja, a disputa entre jogadores sobre quem conquista mais pontos.

*Space Invaders* ainda figura na cultura popular do mundo dos videogames, talvez, como o maior ícone deste universo. Seus personagens (alienígenas), que podiam ser interpretados de uma forma mais realística (graças ao desenvolvimento dos circuitos e então maior capacidade de memória e processamento dos *Arcades*), comparados a seus predecessores, inclusive quanto às personificações (diferentes tipos/raças) que permitia como avatares. O universo do jogo era também reproduzido e comercializado sob a forma de inúmeros produtos, como, camisetas, sabonetes, brinquedos, chaveiros etc. A figura 13 ilustra o jogo.

Segundo Gularte (2010), a empresa Namco contratou, então, Toru Iwatari, a fim de criar um jogo que despertasse a vontade de jogar junto a públicos não exclusivamente masculinos, uma vez que a maioria dos jogos até então reproduziam propostas relacionadas a esportes (culturalmente designados ao público masculino), ou que se

reduziam a tiros e naves espaciais. O desafio era a elaboração de um jogo que não fosse violento e previsível como seus antecessores.



Figura 13 – Videogame *Space Invader*. Fonte: GameDev Brasil<sup>29</sup>.

“A ideia veio em criar um labirinto com 240 pontos, em que um personagem os comeria fugindo de fantasmas que o perseguiriam. Em determinados pontos da tela, existiriam pílulas de força, possibilitando que o jogador comesse os fantasmas” (GULARTE, 2010, p. 51). Assim foi criado o *Pac-Man*<sup>30</sup>. Outra vertente se instalava nos jogos eletrônicos: os personagens passavam a ser identificados cada qual com seu nome. Em *Pac-Man*, os fantasmas que perseguiram o avatar do jogador eram Blinky, Pinky, Inky e Clyde.

Diante do sucesso dos videogames, a Nintendo, desenvolvedora, na época, de jogos de cartas, decide entrar no mercado de videogames. Ainda na década de 1970, a

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://www.gamedev.com.br/forum/viewtopic.php?t=2054>>. Acesso em mar. 2016.

<sup>30</sup> “Lançado inicialmente no Japão como *paku-paku taberu* (que em japonês significa o som de estar abrindo e fechando a boca), logo foi bem aceito pelos jogadores, já que se tratava de uma novidade em termos de jogabilidade. No Brasil, *Pac-Man* é chamado também de Come-Come.

empresa lançou o *Game & Watch*, um aparelho eletrônico dotado de uma tela de cristal líquido. E, conforme nos conta Porto (s.d.), foi somente em 1981 que o destino da empresa foi definitivamente alterado. O jovem Shigeru Miyamoto, designer e produtor de videogames, produziu o jogo *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), vide figura 14.

O jogo de Miyamoto trazia piadas quando a maioria ainda não tinha sequer personagens. Tinha uma animação decente, quando os demais não passavam de meros pontinhos cintilantes que apenas rodavam de um lado para o outro. E ele introduziu dois personagens que dominariam o setor durante décadas. Além de Donkey Kong, fomos apresentados a um carpinteiro chamado Jumpman. Depois ele passou a se chamar Mario e mudou de profissão – virou encanador – mas já fazia o que tornaria tão famoso: pular de plataforma para plataforma e desviar-se de obstáculos em uma interminável corrida para salvar Pauline, sua namorada sequestrada. (MOTT, 2013, p. 42)

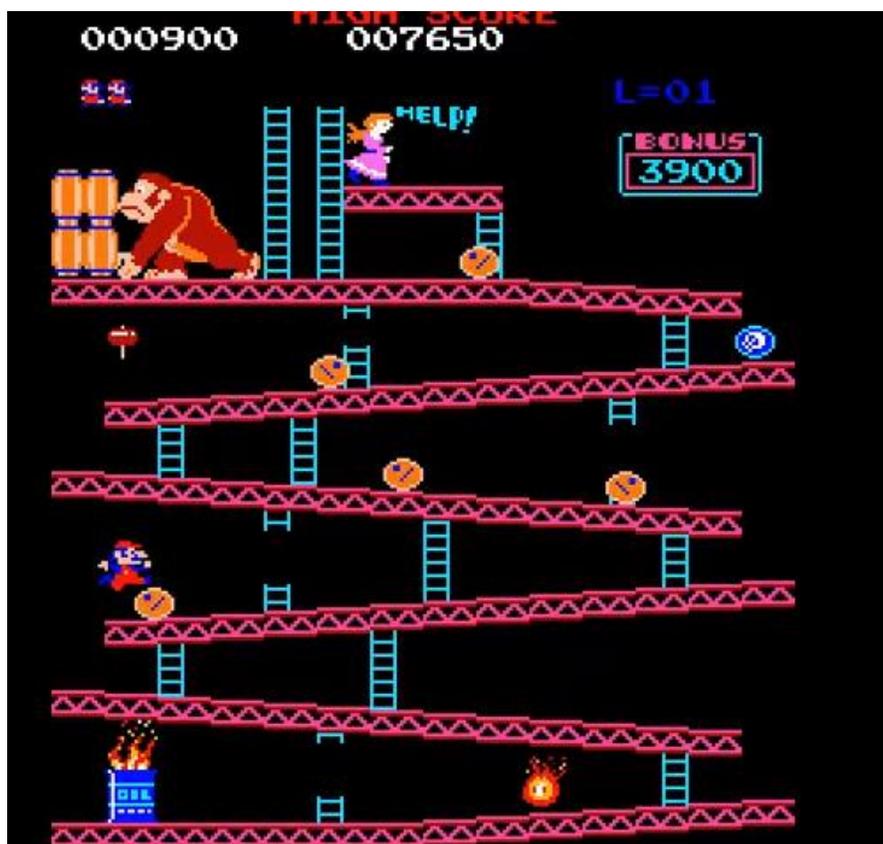


Figura 14 – Videogame *Donkey Kong*, de 1981. Fonte: *print* do autor.

Em paralelo ao mercado de *Arcades*, os consoles também procuraram conquistar o próprio espaço no mercado, mesmo com o fracasso da Magnavox com o *Odyssey*. Até

então, os consoles da primeira geração se resumiam a jogos no estilo Pong. Afim de reverter esse quadro, algumas empresas lançaram seus consoles, já baseados no sistema de cartuchos<sup>31</sup> (fitas). “O Atari VCS, lançado em 1977, logo depois chamado de Atari 2006. É um dos videogames mais populares do mundo” (GULARTE, 2010, p. 66). Incontáveis jogos foram lançados para este console (que dominou amplamente o mercado), uma vez que a empresa abriu o *know-how* para o desenvolvimento de ROMs, o que possibilitou que diferentes empresas produzissem videogames com diferentes temáticas e objetivos, possibilitando ao jogador filiar-se a diferentes discursos a partir do ato de jogar.

Como exemplo, podemos citar clássicos como *River Raid* (Activision, 1982), em que um o jogador pilota um avião, seguindo o curso de um rio, afim de combater tropas inimigas; *Enduro* (Activision, 1983), onde o jogador guiava um carro, com o objetivo de ultrapassar outros carros, passando por diferentes climas e períodos, como noite, dia, neve e neblina; *Seaquest* (Activision, 1983), onde o jogador controlava um submarino com objetivo de resgatar, no fundo do mar, mergulhadores, enfrentando perigos como submarinos inimigos e tubarões; *Adventure* (Atari, 1979), primeiro videogame com características simbólicas de RPG; *Sneak ‘n Peek* (U.S. Games, 1982), o pique-esconde, voltado ao público infantil, exigia 2 jogadores, sendo que um deles deveria, no mundo lúdico, se esconder, enquanto o segundo deveria, no mundo real, obstruir sua visão, depois de um tempo, o segundo deveria procurar o primeiro; *Frogger* (Konami, 1981), cujo objetivo era ajudar um sapo atravessar uma rua; *Boxing* (Activision, 1980), que simulava um jogo de boxe; e *Keystone Kapers* (Activision, 1983), vide figura 15.

*Keystone Kapers*, também conhecido como Polícia-e-Ladrão ou Pega-Ladrão, em particular, conseguiu inserir em um videogame um contexto mais cotidiano, em que o objetivo do jogo era simples: o jogador assume o papel de um policial afim de capturar um ladrão dentro de um shopping. Vale aqui observar que este e outros jogos da mesma geração permitiam/exigiam do jogador gestos de interpretação que decidiam a direção dos sentidos, já que os objetos em tela (pela deficiência técnica/informática) não eram visualmente nítidos. Para tanto, era o jogador, baseado na proposta do videogame, que

---

<sup>31</sup> “Os consoles tinham processador próprio de códigos e os jogos eram escritos em chips de memória ROM [Read Only Memory] e encapsulados nos cartuchos” (GULARTE, 2010, p. 66).

significava elementos gráficos que transcorriam no jogo. Eni Orlandi (2004, p. 22), nos afirma que “ao significar o sujeito se significa, o gesto de interpretação é o que – perceptível ou não para o sujeito e/ou para seus interlocutores – decide a direção dos sentidos, decidindo, assim, sobre sua (do sujeito) direção”. Observamos, portanto, que os jogos eletrônicos começavam a explorar em suas narrativas contextos cotidianos, com intuito de representar experiências possíveis de serem vividas socialmente.



Figura 15 – Keystone Kapers. Fonte: *print* do autor.

A Atari, ao permitir que outras empresas desenvolvessem videogames para seu console, permitiu uma maior variedade de tipos de jogos, mas, além disso, criou um problema. Incentivadas pelo lucro, empresas criavam jogos sem qualidade. “Em tese, isso trouxe uma verdadeira recessão ao mercado de games, com produtos encalhados nas lojas e a perda de interesse geral do público, o que gerou congelamento nas vendas e prejuízo aos fabricantes do mundo todo” (VINHA, 2016). Em 1985, “a Nintendo, apesar do cenário catastrófico da indústria, ainda acreditava no segmento de games domésticos. [...] Masayuki Uemura começou a projetar o que seria lançado naquele mesmo ano como o Family Computer” (LEMES, 2012). Também conhecido como Famicom, foi

comercializado no mercado americano como NES (Nintendo Entertainment System), modificando a perspectiva comercial e social em relação aos videogames, como afirma Daniel Gularte (2010, p. 71): “prometendo uma central de entretenimento completa nas residências americanas. O console vinha com controles de jogo, luvas, pistolas e um robô de brinquedo chamado R.O.B. (abreviação para Robotic Operating Byddy)”. No Brasil foi comercializado e é popularmente conhecido com Nintendinho. O console visava equiparar-se aos *Arcades*, que, naquele momento, estavam em um estágio superior, em termos de gráficos, temáticas e recursos sonoros.

Na compra do console, o jogador recebia um cartucho com o jogo *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Contudo, este personagem e seus jogos deixaram um espólio para a indústria de videogames. “Super Mario Bros. introduziu uma série de aspectos relevantes ao game design. Músicas, temáticas, efeitos de som, design de personagens e roteiro faziam de Super Mario Bros. um jogo mágico” (GULARTE, 2010, p. 72). No jogo, Mario, depois de passar por inúmeras fases, percorrendo florestas e castelos medievais, enfrentava seu inimigo final, Koopa, uma simbiose entre lagarto e tartaruga, para então salvar a princesa Toadstool. A lista de jogos com este personagem e seus derivados é enorme.

A Nintendo, porém, tinha uma concorrente, a Sega (Service Games), cujo primeiro console foi o Master System. Contudo, devido ao acordo de exclusividade no lançamento de videogames, que a Nintendo mantinha com seus produtores de jogos, a empresa detinha maior fatia do mercado. NES e Master System eram videogames conhecidos como da geração 8 bits. Foi então que a Sega, aproveitando os avanços tecnológicos, em 1988, lançava um console com capacidade de 16 bits, o Genesis (ou Mega Drive).

O hardware dos jogos começou a apresentar significativas melhorias de processamento, possibilitando a produção de jogos mais elaborados, com cores mais cintilantes e/ou realísticas, melhor qualidade na sonografia. Em 1991, a Sega apresenta seu mascote, o Sonic, um ouriço azul ultraveloz, “criado para substituir Alex Kidd como mascote da Sega e acabar com a soberania de Mario no mundo dos videogames” (PACHECO, 2010). Em *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991), o então porco espinho enfrentava, em diversas fases, inimigos robóticos, com intuito de salvar seus colegas animais dos planos do Robotnik, que visava transformar todo ser vivo em robô.

Foi, então, em 1990, que a Nintendo iniciou o contra-ataque e lançou então o *Super Famicom*, ou *Super NES*, ou *Snes*, ou ainda *Super Nintendo*, seu console da geração 16 bits. “A Nintendo e a Sega iniciaram sua rivalidade na era dos 8 bits, na década de 80, tendo o NES de um lado e o Master System de outro. Mas essa disputa virou uma batalha campal na década seguinte” (SUZUKI, 2011). Esta rivalidade resultou em livro, *A Guerra dos Consoles*: “a obra mostra [...], como foi o lançamento de jogos importantes de cada produtora e toda a rivalidade entre as companhias, que acabaram definindo padrões para a indústria que estão presentes no mercado até hoje” (MOGNON, 2015). A disputa também renderá um documentário e um filme, ambos com nome *Console Wars*, tratando o tema.

Enquanto isso, na década de 90, o mercado de *Arcades* entrava em um novo patamar. A exploração dos jogos de luta, apoiada pela enorme capacidade que esses equipamentos possuíam, implicou em maior riqueza de detalhes no desenvolvimento dos gráficos de jogos, como a caracterização de personagens e cenários, como afirma Daniel Gularte.

Street Fighter II montou uma cultura de jogos de luta. Filas e filas eram montadas em frente à máquina do jogo, onde jogadores desafiavam entre si para saber quem era o melhor de todos. Ao mesmo tempo, multidões se amontoavam para ver um único jogador enfrentar o mais forte dos guerreiros, contra o último inimigo. Além disso, o jogo caprichou em riqueza de detalhes e levou a níveis superiores os conceitos dos personagens. E afinal, ele permitia a escolha de oito personagens diferentes, com histórias e motivações pessoais únicas. (GULARTE, 2010, p. 57)

*Street Fighter II* teve suas versões tanto para Mega Drive como para Super Nintendo; contudo, não com a mesma experiência gráfica possível nos *Arcades*. A década de 90, então, ficou marcada como a semente da franca evolução dos videogames, ainda que Sega e Nintendo dominassem o mercado, ambas empresas buscavam se desenvolver. A Nintendo, nessa direção, procurou a Sony, com intuito de desenvolver juntas um novo console. Neste período, a Sega lançava um console que substituía os cartuchos por CDs. Entretanto, Sony e Nintendo buscavam outra solução, para lançarem no mercado um novo console.

Não demorou muito para que os ânimos e as ideias entrassem em conflito. A Sony apostava que o futuro da mídia física nos games seriam CDs com uma maior capacidade de armazenamento, além de serem mais fáceis de trabalhar. Já a Nintendo acreditava que ainda era muito cedo para abandonar os cartuchos. Neste momento, a parceria das empresas foi desfeita, e a Nintendo iniciou a produção do sucessor do SNES, o Nintendo 64. Quanto à Sony, com uma tecnologia em mãos sem um comprador em potencial, tomou a arriscada decisão de entrar na guerra dos consoles. [...]. O Playstation, conhecido como PSX ou PSONE, chegou às lojas japonesas em dezembro de 1994, ainda concorrendo com os consoles da geração anterior. [...]. Com jogos como Final Fantasy VII e Final Fantasy VIII, Metal Gear Solid e Tomb Raider, o Playstation foi o vencedor de uma acirrada guerra de consoles contra o Nintendo 64, que tirou de uma vez por todas a Sega do ramo de hardwares. (DIAS, 2013)

Assim como Sega e Nintendo, a Sony adotou uma mascote, Crash Bandicoot. Notamos, nesse percurso de acirrada competição mercadológica, a prevalência de estilização de personagens voltada a um público infantil, especialmente, Mario, Sonic e Crash.

Os primeiros personagens dos desenhos animados se adaptaram em torno da constituição morfológica infantil (pedomorfismo). E, pelo mesmo motivo, personagens de jogos eletrônicos como Sonic (Sega, 1991) e Crash Bandicoot (SCEA, 1996) importaram formas semelhantes: cabeças grandes, olhos grandes em forma de pires, membros finos e flexíveis. (XAVIER, 2010, p. 151)



Figura 16 – Mário Bros. Fonte: Super Mario Wiki<sup>32</sup>.



Figura 17 – Sonic. Fonte: Wikipedia<sup>33</sup>.

<sup>32</sup> Disponível em: <[http://mario.wikia.com/wiki/New\\_Super\\_Mario\\_Bros.\\_2](http://mario.wikia.com/wiki/New_Super_Mario_Bros._2)>. Acesso em mar. 2016.

<sup>33</sup> Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sonic\\_1991.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sonic_1991.png)>. Acesso em mar. 2016



Figura 18 – Crash. Fonte: Wikia<sup>34</sup>.

A mesma descrição pedomórfica – olhos grandes, nariz arredondado, membros desproporcionais – caracteriza o personagem de Mário, como nos mostra a figura 16. As figuras 17 e 18 representam respectivamente Sonic e Crash, conforme descrição de Guilherme Xavier.

De nossa perspectiva, os personagens-mascotes daquelas grandes corporações do entretenimento, diferentemente dos personagens de desenhos animados, funcionam como ponto em que se inscreve a possibilidade de imersão/interação no dinamismo político-simbólico organizado pela narratividade proposta pelo processo do jogo. A discursividade proposta em desenhos animados, transmitidos pela televisão, propõem uma narrativa linear, em que o telespectador não possui condições de alterar o curso daquela história. Nos videogames, a interatividade permite ao jogador um maior dinamismo, uma vez que ele tem autoridade para definir, de forma ainda limitada, a sequência dos fatos que podem compor a narrativa em jogo. A esse respeito, a psicóloga Patrícia Greenfield aponta que tal funcionamento não se produzia em relação ao funcionamento da televisão por décadas.

Os videogames têm o elemento visual dinâmico da televisão, mas também são interativos. O que acontece na tela não é inteiramente determinado pelo computador; também é bastante influenciado pelas ações do jogador. [...]. É possível que, antes do advento dos videogames,

---

<sup>34</sup> Disponível em: <[http://mysims.wikia.com/wiki/File:Classic\\_Crash\\_Bandicoot.png](http://mysims.wikia.com/wiki/File:Classic_Crash_Bandicoot.png)>. Acesso em mar. 2016.

a geração criada na era do cinema e da televisão se encontrasse num dilema: o meio mais ativo de expressão, a escrita, não possuía a qualidade do dinamismo visual. A televisão tinha dinamismo, mas impedia a participação do espectador. Os videogames são o primeiro meio que combina dinamismo visual com uma participação ativa por parte da criança. (GREENFIELD, 1988, p. 88)

Além disso, a sucessão de novas gerações de consoles permitiu o desenvolvimento de tramas em que personagens outrora icônicas deram lugar, gradativamente, a personagens de caracterização mais humana, ainda que, em sua maioria, estas representações simbólicas se entremeavam entre características pedomórficas e mais próximas da reprodução da realidade. Como exemplo, citamos, aqui, a transformação da personagem Lara Croft<sup>35</sup>, da franquia Tomb Raider, representada, na figura 19, em sua versão mais acentuada, com características ainda pedomórficas. Já na figura 20, a personagem é apresentada de maneira mais humana, uma característica dos videogames atuais.



Figura 19 – Lara Croft, nos primeiros jogos da franquia Tomb Raider. Fonte: Kotaku<sup>36</sup>.



Figura 20 - Lara Croft, nos videogames atuais. Fonte: Wiki Tomb Raider<sup>37</sup>.

<sup>35</sup> Mesmo ainda sendo, no início dos anos 2000, uma personagem pedomórfica, Lara Croft transformou-se em símbolo sexual da geração do início dos anos 2000, tendo sido interpretada no cinema por Angelina Jolie, atriz igualmente colocada como ícone deste mesmo efeito (o do objeto de desejo sexual).

<sup>36</sup> Disponível em: <<http://kotaku.com/5965680/the-perilous-process-of-reinventing-lara-croft>>. Acesso em mar. 2016.

<sup>37</sup> Disponível em: <[http://pt-br.tomb-raider.wikia.com/wiki/Lara\\_Croft](http://pt-br.tomb-raider.wikia.com/wiki/Lara_Croft)>. Acesso em mar. 2016.

Na figura 19, então, temos o resultado de um processo de personificação humana, acrescido do efeito de modelagem 3D. Notamos, ainda, elementos com caracterização de personagens animados, como os olhos exageradamente grandes, e a proporção entre os membros, coxas, joelhos e panturrilhas nos remete a desproporção em relação ao que se dá possivelmente no real. Os seios exagerados também direcionam a construção-significação da personagem como um símbolo sexual entre os jogadores (mas não apenas entre estes) da franquia.

Com os avanços decorrentes das gerações de consoles, sobretudo, Playstation 1 e, posteriormente, Playstation 2, considerando, ainda, a expectativa dos jogadores de interagirem por meio da mediação dos jogos (na posição político-simbólica de personagens inscritos em determinadas narrativas), os videogames se constituíram em lugar de produção de transformação de linguagem e da linguagem da tecnologia. Portanto, não de forma inédita, mas, intensificada, os videogames romperam a linearidade discursiva que determinou seu advento, inaugurando uma prática que ainda permanece: o efeito de controle dado ao jogador, como se este realmente pudesse intervir na conformação da narrativa previamente programada do jogo, a partir do momento em que se desdobra, com seu avatar, como personagem principal daquela narrativa. Isso constitui, hoje, a especificidade do ato de jogar, no modo como este instaura espaços de produção de gestos de interpretação sobre a relação entre a realidade vivida socialmente e aquela experienciada em função da entrada do jogador no jogo propriamente dito. Nesse paradigma, produz-se o efeito de evidência de que o ato de jogar é único para cada jogador, inclusive, para cada entrada no mundo semântico estabilizado e virtualizado do jogo.

Retomando a evolução dos *Arcades*, estes, diante da franca expansão dos consoles e seu poderio gráfico, perderam força; atualmente exploram um mercado distinto, propondo aos jogadores uma relação que implica uma presença mais física do jogador no ato de jogar: pistas de dança, minimotos, minicarros etc.

Constitui também este percurso histórico do universo dos games o modo como os jogos invadiram os *Personal Computers* (PCs), que passaram a figurar como plataformas de jogos, concorrendo, hoje, diretamente com a venda de consoles. Além dos PCs, destacamos o desenvolvimento dos consoles portáteis, que permitem ao

jogador a experiência de jogar em qualquer lugar, em qualquer instante. Integram a diversidade de plataformas para jogos o que resultou das transformações tecnológicas dos celulares. Essa gama de plataformas constitui um mercado bastante lucrativo e disputado, impulsionado pelo anseio da sociedade em adentrar no círculo mágico que os jogos eletrônicos instauram, quando povoados pelos jogadores, ali inscritos num processo permanente de metaforização da própria experiência de vida e de existência.

### **1.3 Narratividade dos videogames e Inteligência Artificial**

A Inteligência Artificial (IA) pode ser descrita como a capacidade de dispositivos eletrônicos “raciocinarem”, ou seja, a partir de um funcionamento de uma linguagem algorítmica, resolverem/analisarem/tomarem decisão acerca de problemas complexos próprios ao cotidiano, muitas vezes de maneira autônoma, ou seja, sem intervenção humana acessória, isto é, para além da intervenção incorporada pelo algoritmo que a estabeleceu. Presente em diversos equipamentos, como por exemplo, o corretor ortográfico de um *smartphone*, a Inteligência Artificial também está presente nos videogames atuais. Como afirma João Rosa, “as aplicações da IA vão desde jogos até prova de teoremas. Muitas das tarefas de que a IA trata podem ser divididas em tarefas ‘corriqueiras’, ou seja, tarefas do dia a dia, tarefas formais e tarefas especialistas” (ROSA, 2011, p. 4). Assim sendo, os videogames, amparados pela Inteligência Artificial, são comercializados como “evolução” porque “mais inteligentes, intuitivos e dinâmicos” que os videogames não amparados sobre as formas tecnológicas da IA.

Com a incorporação dessas tecnologias da IA, os jogos passaram a oferecer menos previsibilidade. Em jogos antigos, o movimento de personagens controlados virtualmente pelo computador era previsível e repetitivo; com a adoção da IA, os jogos permitiram maior nível de interação, uma vez que a resposta sensorial de uma ação do jogador, na posição de jogo ocupada pelo seu avatar no ambiente virtual, pode refletir diretamente na ação escolhida pelo personagem controlado pelo computador, ou seja, para cada jogada, ou ainda, para cada personagem virtual representado no jogo, a resposta pode ser diferente, como descreve a notícia sobre o jogo *Watch Dogs 2*:

o desenvolvimento da inteligência artificial aplicados aos NPCs<sup>38</sup>, que estão muito mais convincentes em seus ‘papeis’ de pessoas comuns. Andando por São Francisco não é raro vê-los em diferentes tarefas: yoga no parque, churrasco na praia, passeio com o cão, apresentação musical no centro ou apenas um descanso na praça. E os assuntos conversados entre eles também têm algum significado, não sendo simples frases soltas. Assim, é divertido ouvir um NPC falar sobre seu desejo de mudar para Oakland, as desvantagens em comprar um game na versão de teste e o problema com a mãe viciada em maconha. (“5 motivos para largar tudo e jogar watch dogs 2 agora”, 2016)

A inteligência artificial, somada à alta representação gráfica dos jogos, capaz de criar cenários cada vez mais verossímeis, ou ainda representar fidedignamente emoções, possibilitam que os videogames consigam contar histórias com alto grau de complexidade e realismo. “Histórias que conduzem videogames ultrapassam conceito de roteiro e aproximam-se de qualidade romanesca” (RODRIGUES, 2015). A figura 21 mostra o nível de detalhes de um NPC no jogo *Mafia III*.



Figura 21 – NPC do jogo Mafia III. Fonte: Universo Experience<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> Em jogos eletrônicos, um NPC refere-se a um personagem não jogável, contudo, este personagem é, de alguma forma, envolvido no enredo do jogo, exercendo um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://www.universoexperience.com/2016/10/14/analise-mafia-iii/>>. Acesso em out. 2017.

Existe, ainda, uma característica fundamental para que essas narrativas se produzam como individuais para cada jogador: elas precisam oferecer a possibilidade de o jogador fazer escolhas e tomar decisões decorrentes das situações vividas em jogo. Matar, perdoar, salvar, aliar-se são algumas opções que os jogadores possuem em determinadas jogadas de inúmeros videogames.

O jogo *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), por exemplo, se passa no velho oeste. No universo semântico estável ali atualizado, ações como prender assassinos e/ou ladrões ou, ainda, salvar donzelas inocentes rende pontos que configuram a honra do avatar controlado pelo jogador, como mostra a figura 22. Por outro lado, assassinar ou roubar pessoas inocentes também atribui pontos ao avatar, porém, pontos que configuram o quesito horror. A soma de pontos final define qual a característica principal do avatar controlado pelo jogador, quando é definido como um homem honrado do bem ou um fora da lei, por exemplo.



Figura 22 – Cena do jogo *Red Dead Redemption*. Fonte: *print* do autor.

No jogo *Batman: The Telltale Series* (Telltale, 2016), o jogador controla Bruce Wayne/Batman e é capaz de tomar decisões que implicam diretamente na sequência

narrativa do jogo, seja em ações ou em diálogos, como ilustra a figura 21. Já em *Until Dawn* (Supermassive Games, 2014), cada escolha feita pelo jogador implicará em grandes consequências na condução narrativa da história, o que os desenvolvedores do videogame chamam de “Efeito Borboleta”. O jogador comanda um grupo de oito jovens, e cada decisão tomada modifica completamente o enredo do jogo. No final, pode haver de nenhum a oito sobreviventes, tudo conduzido pelas opções que são feitas em jogo, sem que haja qualquer menção às possíveis consequências decorrentes de tais decisões.



Figura 23 – *Batman: The Telltale Series*. Fonte: *print* do autor.

Contudo, é importante destacarmos que os avanços tecnológicos, significativos na breve história dos videogames, não elimina o fato que suas narrativas contenham falhas expressivas. Para estas falhas, foi cunhado, por Clint Hocking<sup>40</sup>, o termo dissonância ludonarrativa, que se refere a uma incompatibilidade entre os elementos narrativos, visuais e mecânicos que são apresentados nos videogames em relação a seu *gameplay*, neste caso, a jogabilidade, que é fator essencial, traindo a proposta narrativa. Vejamos, como exemplo, o jogo *Resident Evil* (Capcom, 1996).

<sup>40</sup> Ex-diretor criativo da LucasArts e Ubisoft.

Em uma gigantesca mansão, o subsolo contém um laboratório com um vírus biológico capaz de tornar pessoas mortas em zumbis. A mansão possui inúmeros cômodos, alguns trancados, outros livres. Contudo, cada cômodo trancado mantém segredos, elementos essenciais para o cumprimento das etapas do jogo; para abri-los, são necessárias chaves que estão escondidas por todo o cenário do videogame, ainda que a maioria destas portas pudessem ser facilmente abertas com as armas que o avatar, controlado pelo jogador, porta. Mas, para efeitos de jogabilidade, e resolução de *puzzles*, o *gameplay* não permite que isso aconteça, fazendo com que o jogador viva a experiência de superar inúmeros perigos em favor da preservação do objetivo de encontrar as chaves que dão acesso a tais cômodos. A figura 24 mostra uma tela do referido videogame.



Figura 24 – *Resident Evil*, personagem Jill Valentine em busca de chaves que permitam abrir portas, facilmente transponíveis por meio de suas armas. Fonte: *print* do autor.

### Considerações Parciais

Os videogames estão presentes na vida cotidiana e nas (inter)relações subjetivas que se dão no âmbito sociais de forma significativa. São mídias, hoje, que medeiam,

para os sujeitos, a produção de serviços e experiências de entretenimento, educação e esportividade; promovem a ludicidade e a interatividade com outros mundos, configurando uma forma de linguagem que (re)organiza a noção de virtualidade, assim como a de realidade, possibilitando a (re)criação de posições significativas determinadas pela configuração do Círculo Mágico, tal como proposto por Mastrocola, a partir do qual o jogador é significado e significa na relação com o (re)estabelecimento de articulações discursivas face ao espaço político-simbólico propostos nos/pelos videogames.

A configuração do círculo mágico permite que os jogadores imerjam em uma fantasia, concebível narrativamente para que sonhos, desafios, ilusões, devaneios etc. sejam experimentados. Essa experiência pode inscrevê-los, como sujeitos, a jogos de (res)significação. Dois mundos, virtual e real, ali se cruzam, um remetendo ao outro, uma como extensão do outro, uma como reprodução do outro, ou como produção articulada ao outro. E nesta interseção-(re)produção, abre-se lugar para o possível, outras articulações discursivas (ou não). Essa interseção-(re)produção é tênue, experiência que expõe o jogador a redes de sentidos possíveis. A filiação do jogador a tais redes pode situá-lo de modo a colocar em xeque (ou não) seu modo de ser socialmente falando.

A (re)construção de sentidos no mundo virtualizado dos videogames está relacionada à materialidade própria a essa prática simbólica, já que o ato de jogar permite aos sujeitos praticantes a inscrição em um ambiente não exclusivamente virtual, mas também real (tanto físico quanto imaginado), onde, pela interatividade proposta pelo espaço político-simbólico deste ambiente virtual, efeitos de sentido são produzidos e com os quais o jogador se filia de modo a reconhecer-se enquanto parte, de algum modo, do mundo. Nesse mundo semântico, o jogador experiência certa abertura ao possível dos sentidos: são outras possíveis emoções, outras possíveis formas de “ser” na virtualidade do jogo, através de certo controle exercido sobre um avatar, a partir do qual uma posição significativa funciona.

Podemos traçar um paralelo com a famosa obra literária *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Nessa estória, Alice, após entrar em uma toca de coelho, entra em um novo mundo, um lugar de fantasias, sonhos e desafios, e nele (se) (res)significa. Os consoles seriam a toca do coelho que permite que sujeitos entrem em outro mundo, um país das maravilhas, que mantém relações com o mundo não

fantasioso. Dentro do mundo maravilhoso, os sujeitos são demandados a reinterpretar o que se mostra distorcido, não coincidente com a realidade então estabilizada; e a se reinterpretarem face a tal decalagem.

Nesse jogo de (re)interpretações que a prática do videogame suscita, o jogador se posiciona em condições/situações/lugares concomitantes, decorrentes do próprio ato de jogar: personagem, jogador, espectador, roteirista e narrador da história, além de leitor do algoritmo ali interfaceado, assim como das regras do jogo, as quais demandam interpretação. Sendo assim, podemos concluir que o jogador encarna certo prisma de interpelações decorrentes do gesto de posicionar-se como jogador e colocar-se a jogar.

A prática do videogame instaura para o jogador a condição de assumir virtualmente a posição, por exemplo, de um soldado americano durante a Segunda Guerra Mundial, como em *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999), vide figura 25; ou um boxeador em *Fight Night Champion* (Electronic Arts, 2011), vide figura 26; ou ainda um viajante espacial em *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), vide figura 27.



Figura 25 – Videogame *Medal of Honor*. O jogador controla o personagem fictício Tenente Jimmy Patterson, recrutado pela OSS. O jogo é ambientado no fim da Segunda Guerra Mundial, entre 1944 e 1945. Fonte: *print* do autor.



Figura 26 – Videogame *Fight Night Champion*. O jogador controla o personagem fictício Andre Bishop, que, durante a sua carreira como boxeador, é preso e continua fazendo lutas na prisão, até retornar ao cenário do boxe profissional. Fonte: *print* do autor.



Figura 27 – Videogame *No Man's Sky*. O jogador é livre para explorar todo um universo, gerado por Inteligência Artificial. São 18 quintilhões de planetas, todos eles com flora e fauna própria. Fonte: *print* do autor.

A experiência de encarnar o que essas perspectivas lhe impõem parece inscrever o jogador em uma relação muito particular com a história, com a memória, impondo-lhe outra dinâmica de compromissos ideológicos possíveis de determinarem sua própria conduta como jogador, assim como sujeito do/no mundo. Em resumo, os videogames permitem a seus jogadores uma relação distinta com a própria polissemia, que, segundo Eni Orlandi (2001, p. 36) é “a simultaneidade de movimentos distintos de sentido no mesmo objeto simbólico”. Movimentos estes que mexem com o sujeito em seu percurso de subjetivação. Nas palavras de Cláudio Lúcio Mendes,

participamos dos jogos constituindo com eles relações diversas; construímos e somos construídos por tais relações. Somos convencidos, por meio das histórias, das narrativas e dos personagens dos jogos, dos prazeres e dos riscos de saltar, pular, correr, nadar, atirar, morrer e matar. Com base nesses processos de convencimento, passamos a participar de comunidades de jogadores. Envolvermo-nos tanto com as narrativas e os personagens que chegamos a suar, a ter taquicardia, ou simplesmente ficamos contentes frustrados. Nesses momentos, será que sabemos onde estamos? Dentro da máquina? Fora da máquina? Sabemos o que somos? “Eu” jogador? “Eu” personagem? “Eu” máquina? Por que, em alguns casos, demoramos a nos localizar no tempo e no espaço? Por que sonhamos com situações dos jogos, como fazemos com qualquer acontecimento cotidiano? Em suma, esses são apenas alguns dos efeitos que os jogos eletrônicos exercem sobre nós. (MENDES, 2006, p. 16)

## 2 – A VIOLÊNCIA NA SOCIEDADE E NOS VIDEOGAMES

No ar que se respira, nos gestos mais banais.  
Em regras, mandamentos julgamentos tribunais.  
Na vitória do mais forte, na derrota dos iguais.  
A violência travestida faz seu *trottoir*.  
Na procura doentia de qualquer prazer.  
Na arquitetura metafísica das catedrais.  
Nas arquibancadas, nas cadeiras, nas gerais.  
A violência travestida faz seu *trottoir*.  
Na maioria silenciosa, orgulhosa de não ter.  
Vontade de gritar, nada pra dizer.  
A violência travestida faz seu *trottoir*.  
Nos anúncios de cigarro que avisam que fumar faz mal.  
A violência travestida faz seu *trottoir*.  
Em anúncios luminosos, lâminas de barbear.  
Armas de brinquedo, medo de brincar.  
A violência travestida faz seu *trottoir*.  
No vídeo, idiotice intergaláctica.  
Na mídia, na moda, nas farmácias.  
No quarto de dormir, na sala de jantar.  
A morte anda tão viva a vida anda pra trás.  
É a livre iniciativa igualdade aos desiguais.  
Na hora de dormir, na sala de estar.  
A violência travestida faz seu *trottoir*.

Humberto Gessinger, trecho da música *A violência travestida faz seu trottoir*, do álbum *Gessinger, Licks e Maltz*.

Podemos compreender a violência como práticas que ganham funcionamento no processo de conformação/significação das sociedades. Tais práticas e seus efeitos variam e mudam como efeito de mudanças que se produzem no modo como as relações sociais se organizam estabelecendo espaços distintos de vazão (ou de combate ou de coibição) para a violência. Inevitavelmente, os sentidos que percorrem o termo são amplos, o que torna a compreensão da significação da violência e seus desdobramentos uma atividade complexa. Raquel Moreira então questiona o significado de violência, e aponta para a dificuldade de estabelecer seus sentidos.

O que significa a violência? Esse é um conceito objetivo, independente, monossêmico? Os sujeitos envolvidos em/na violência são

invariavelmente agressores e/ou vítimas, dotadas de intenção e vontade? A violência é constitutiva da natureza dos indivíduos; prejudica e/ou controla a sociedade; somente será combatida com “resgastes” ou “injeções” morais, éticas, educacionais, sociais...? Todos esses questionamentos, que aparecem na maioria das vezes como asserções, e por isso integram os mais diversos dicionários das mais diversas áreas, revelam-nos a dificuldade de se tentar cercear os sentidos, na qual se preze unicamente a fixidez do referente e a simetria entre este e um conceito. (MOREIRA, 2012, p. 40)

Motivado por esta afirmação, e com objetivo de percorrer e investigar possíveis sentidos e os desdobramentos do termo violência, recorreremos aos seus sentidos já estabilizados em diferentes dicionários, obras científicas e dizeres populares. Destacamos, primeiramente, o sentido etimológico do termo, no Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa, Antônio Geraldo da Cunha (1982, p. 823): “**violência, -entação, entar, ento** → VIOLAR”. Em decorrência desse modo de formular a etimologia da palavra violência, buscamos a definição dicionarizada para o verbo violar:

**violar** vb. ‘ofender com violência’ ‘transgredir, profanar’ XV. Do lat. *viölāre* || **INviolABIL** · IDADE 1813. Do fr. *inviolabilité*, deriv. Do lat. tard. *inviolābilitās -ātis* || **INviolADO** XVI. Do lat. *in-violātus* || **INviolÁVEL** XVII. Adapt. do fr. *inviolable*, deriv. do lat. *in-violābilis* –e || **violABIL** · IDADE XX || **violação** 1813. Do fr. *violantion*, deriv. do lat. *violātīō –ōnis* || **INviolÁVEL** XVII. || **violador** XVI. Do lat. *violātor –ōris* || **violável** XVI. Do lat. *violābilis* –e || **violência** *sf.* ‘qualidade de violento’ | *-lemçia* XV | Do lat. *violentiā* || **violENT** · AÇÃO XX || **violENT** · AR vb. ‘exercer violência sobre’ ‘forçar, coagir’ 1813. Do fr. *violenter* || **violento** adj. ‘impetuoso’ XVI. Do lat. *Violentus*. (CUNHA, 1982, p. 823)

No Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa Houaiss, o termo significa:

**Substantivo feminino:** 1 – qualidade do que é violento. 2 – ação ou efeito de empregar força física ou intimidação moral contra; ato violento. 3 – exercício injusto ou discricionário, ger. ilegal, de força ou de poder. 4 – força súbita que se faz sentir com intensidade; fúria, veemência. 5 – *Rúbrica: termo jurídico:* constrangimento físico ou moral exercido sobre alguém, para obriga-lo a submeter-se à vontade de outrem; coação. 6 – *Derivação: por extensão de sentido:* cerceamento da justiça e do direito; coação, opressão, tirania. (HOUSAISS, 2001)

No *Cambridge Dictionary*, considerando a tradução literal da palavra violência como *violence*, como o próprio sugere, temos para o significado em Inglês: “1 - ações ou palavras que se destinam a ferir as pessoas; 2 – força extrema”; já o significado no inglês

americano encontramos: “ações extremamente forçadas que se destinam a ferir pessoas ou podem causar danos<sup>41</sup>”.

No vocabulário jurídico, Silva define como violência:

**VIOLÊNCIA.** Do latim *violentia*, de *violentus* (com ímpeto, furioso, à força), entende-se o ato de força, a impetuosidade, o acometimento, a brutalidade, a veemência. Em regra, a violência resulta da ação, ou da força irresistível, praticadas na intenção de um objetivo, que não se teria sem ela. Juridicamente, a violência é espécie de coação, ou forma de constrangimento, posto em prática para vencer a capacidade de resistência de outrem, ou para *demovê-la à execução de ato*, ou a *levar a executá-lo*, mesmo contra sua vontade. É igualmente, ato de força exercido contra as coisas, na intenção de violentá-las, devassa-las, ou delas se apossar. A *violência*, pois, é ação de *violentar*. E pode ser empregada na forma *violentação*. Embora, em princípio, a *violência*, ou *violentação*, importante num ato de força, num ato brutal, tomando, pois, a forma física, tanto pode ser *material*, como pode ser *moral*, revelando-se nos mesmos aspectos em que se pode configurar a coação, ou o constrangimento. (SILVA, 2002, p. 868)

Linda Dahlberg e Etienne Krug, por sua vez, a definem da seguinte maneira:

toda análise abrangente da violência deve começar pela definição de suas várias formas, de modo a facilitar a sua medição científica. É possível definir violência de várias maneiras. A Organização Mundial de Saúde (OMS) define a violência como o uso de força física ou poder, em ameaça ou na prática, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade que resulte ou possa resultar em sofrimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação (DAHLBERG; KRUG, 2006, p. 1165)

Para Diógenes, por sua vez,

violência é limite e tensão, a violência é a tinta cartográfica que revela a multiplicidade de estilos, de marcas, de grupos sociais, de bairros segregados nas periferias, fazendo pulsar através de suas práticas, uma dinâmica cultural *sui generis*, na qual quem se percebia esquecido torna-se incluído, cravando a ferro e fogo, a sua condição de existência no corpo social. (DIÓGENES, 1998, p. 138)

Contudo, a partir do que afirmam Michaud e Garcia, violência não existe na prática sem o sujeito que a pratica.

---

<sup>41</sup> Tradução nossa. Disponível em <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/violence>>.

Há violência quando, numa situação de interação, um ou vários atores, agem de maneira direta ou indireta, maciça ou esparsa, causando danos a uma ou várias pessoas em graus variáveis, seja em sua integridade física, seja em sua integridade moral, em suas posses, ou em suas participações simbólicas e culturais. (MICHAUD; GARCIA, 2001, p. 11)

A violência então, enquanto prática, é endereçada como efeito de evidência pelos dizeres acima. É, como vimos, muitas vezes relacionada aos videogames pela relação lógica de causa e efeito, segundo a qual o ato de jogar videogame pode estimular e permitir a produção da prática de atos violentos, o que ocorreria porque os videogames expõem os sujeitos, os jogadores, à violência, diríamos, a sentidos possíveis para violência. Essa situação é comumente interpretada como banalização da violência.

Contudo, baseando-nos nas posições arroladas a partir das citações acima, é possível percebermos que a violência é significada a partir de gestos de interpretação variados e realizados por indivíduos e grupos sociais distintos. Igualmente, a violência suscita tais gestos ao mobilizar convergente ou divergentemente os sujeitos inscritos, de uma forma ou de outra, em suas práticas, ainda que como um modo de resistir a elas.

Existe, então, no modo de significar a violência um fator subjetivo, pois seus sentidos possíveis decorrem de gestos de interpretação, os quais podem indiciar critérios de classificação que a categorizam<sup>42</sup>. Dessa maneira, tais gestos indiciam, também, movimentos sócio-históricos de produção de possíveis filiações à memória discursiva<sup>43</sup>. Todavia, a violência, está muitas vezes associada ao vandalismo e/ou agressão física, talvez porque que tais atos se apresentem como concretos (evidentes). Porém, outras modalidades de violência são produzidas afetando os sujeitos sociais, como o *bulling* psicológico, as diversas formas de preconceito (a crenças e costumes, racismo, xenofobia), as diversas formas de abuso de poder e de exercício de força política etc.

---

<sup>42</sup> A violência é produzida em nome de uma pátria? Em nome de um Deus? Em razão de um bem comum? A violência seria um ato de legítima defesa? Ou de defesa da liberdade ou de um ideal? A violência ocorreria em nome da justiça? A violência seria decorrente de um problema social? A violência seria derivada da própria violência? A violência provém de um distúrbio mental? Estes podem ser alguns dos critérios segundo os quais o sentido de violência pode ser produzido como evidência.

<sup>43</sup> Ao interpretar um gesto como violento, o sujeito busca um sentido que justifique ou criminalize determinado ato simbólico, marcando(-se como) uma posição significativa relativamente às formações discursivas que o significam. Essa memória que significa o sujeito e, em decorrência, seus atos, aparece atualizada e delineada, por exemplo, a partir de determinantes “grupo social”, “religião”, “posição social” etc.

A violência percorre e constitui a história da humanidade, especialmente no modo como tal história inscreve as relações sociais a determinada memória. Para Bernaski e Sochodolak, a violência historicamente se “manifestou de forma distinta na história, e é caracterizada de acordo com os padrões de cada época. Regra geral, a violência se combate com a introdução de uma dose maior da mesma, com intuito de neutralizá-la” (BERNASKI; SOCHODOLAK, 2016, p. 2). Nessa perspectiva, a violência nem sempre é/foi abordada como presença negativa nas relações sociais, pois, historicamente, por diversas situações, ela é justificada por questões religiosas, culturais, geográficas, bélicas, políticas etc. Domina esse modo de compreendê-la a fórmula lógica de Maquiavel: “os fins justificam os meios”<sup>44</sup>.

Notamos, também, que, em função do modo como a evidência da violência como efeito de sentido, repetido nas diferentes mídias (videogames, cinema, música, literatura, imprensa etc.), circulando no real da sociedade (guerras, conflitos, disputas, rivalidades, intolerância etc.), a violência tem se tornado objeto comum, natural, banal, como afirma Michaud.

Estudos recentes reconhecem, em laboratório, uma correlação entre observação da violência e agressão. Os estudos em meio real são menos significativos. Mas não há dúvida de que as imagens da violência contribuem de modo não desprezível para mostra-la como mais normal, menos terrível do que ela é, em suma: banal, criando, assim, um hiato entre a experiência anestesiada e as provas da realidade, raras, mas muito fortes. (MICHAUD; GARCIA, 2001, p. 51)

Pensamos, nesse cenário, cinema, televisão, teatro, música, literatura, revistas em quadrinho e os videogames como lugares de produção de interpretações que podem (des)estabilizar o processo de historicização da sociedade e dos sujeitos. As narrativas que sustentam tais mídias inscrevem e atualizam algo na historicidade da sociedade, do movimento nela dos sujeitos (posições discursivas em relações possíveis). É, pois, importante ressaltarmos que a violência é um fato – simbólico, político, histórico, social, ideológico – plural.

---

<sup>44</sup> Maquiavel “nunca disse que os fins justificam os meios. Afirmou, sim, em sua obra mais célebre, *O príncipe*, que devemos **agir segundo a moral** sempre que possível, infringindo-a somente quando for isso necessário. A regra é o bem, mas o mal pode ter seu uso. Isso, porém, não significa fazer o mal ao bel-prazer, menos ainda ser mau. O default, o padrão deve ser a bondade. Mas o mal tem suas condições de serventia (RIBEIRO, 2017).

Ainda no que tange às mídias supracitadas, surge a espetacularização da vida social<sup>45</sup> e seus desdobramentos, que se acirra na medida em que se torna objeto simbólico trabalhado pelas tecnologias da informação e comunicação, popularizando narrativas que ganham circulação por intermédio de seu próprio funcionamento. Dessa maneira, intensifica-se a exposição da violência, como afirma Maria Luiza Belloni.

Da espetacularização da vida social à generalização da guerra virtual – transformada em mercadoria, como atividade de lazer de grupos cada vez maiores de jovens em todo o mundo, seja na forma de videogames ou de outros *gadgets high-tech* é apenas um pequeno passo que nos leva às mais recentes ilusões difundidas pelas mídias: a promessa de um devenir radioso, pós-humano, no qual, libertados deste corpo de carne e osso imperfeito e mortal, pudéssemos fazer tudo o que queremos (inclusive a guerra) e ser felizes para sempre, imersos na pura tecnologia, inteligência pura, desencarnada. (BELLONI, 2004, p. 581)

No mesmo artigo, a autora acrescenta que

a violência tem também sua dimensão estética. Embelezada e **edulcorada**, estetizada, repetida sem cessar, ela se tornou uma das fórmulas de maior sucesso da televisão e do cinema, presente em qualquer produto, do drama romântico ao desenho animado para os bem pequenos, mil vezes recriada nas publicidades. A repetição infinda de cenas estereotipadas (brigas corporais, perseguições em carros em alta velocidade, cenas de tortura, tiroteios com armas cada vez mais performáticas etc.), utilizando efeitos de imagem e som padronizados, tende a criar, em escala planetária, não só um conjunto mínimo de símbolos e valores comuns no imaginário dos jovens, como a influenciar seu gosto, seus padrões estéticos, o que corresponde a uma padronização globalizada dos diferentes gêneros televisuais e cinematográficos (o cinema está cada vez mais influenciado pela linguagem e por lógicas televisuais). Tal efeito de uniformização tende a ocorrer, pois, tanto na dimensão ética (dos significados valorativos) quanto estética, isto é, do ponto de vista da composição técnica e formal da mensagem.

Parece cada vez mais que o imaginário que estas mídias vêm construindo é um imaginário dominado pelo princípio de morte, ou seja, de violência, que se materializa nas imagens fragmentas, encadeadas em ritmo acelerado, compondo mensagens audiovisuais cada vez mais complexas em termos técnicos (efeitos de luz, som, animação e edição digitalizadas) e cada vez mais standardizadas em termos semânticos (significações construídas, porque submetidas às regras do mercado. (BELLONI, 2004, p. 579)

---

<sup>45</sup> Os videogames, como já mencionado anteriormente, narra histórias e contextos sociais verossímeis ou fantásticos, construindo seus personagens, os quais podem se tornar ícones populares.

Ressaltamos, portanto, que o sentido de violência desliza, por exemplo, no próprio funcionamento das diferentes mídias, circulando como conteúdo/produto daí derivado. Além disso, a violência enquanto efeito de sentido já é produzida e circula na sociedade antes mesmo do advento e da difusão das tecnologias de informação e comunicação. A esse respeito, Robert Muchembled afirma:

surgida no início do século XIII, a palavra 'violência', que deriva do latim *vis*, designando 'força' ou 'vigor', caracteriza um ser humano de caráter irascível e brutal. Define também uma relação de força que visa submeter ou constringer o outro. Nos séculos seguintes, a civilização ocidental concedeu-lhe um lugar fundamental, fosse pra denunciar vivamente os seus excessos, e declarando-a ilegítima ao recordar que a lei divina proíbe matar outro homem, ou para lhe dar um papel positivo eminente e caracterizá-la como legítima, para validar a ação do cavaleiro, o qual verte o seu sangue para defender a viúva ou o órfão, ou tornar lícitas as guerras justas conduzidas pelos reis cristãos contra infiéis, desordeiros e inimigos do príncipe. (MUCHEMBLED, 2014, p. 10)

É relevante destacarmos também que, para nosso propósito de investigação, a violência deve ser compreendida como discurso, não reduzida, portanto, a ato(s) ou conteúdo(s) em si, mas, produto de prática(s) de linguagem que se realiza(m) pelos/nos sujeitos mediante sua inscrição em determinadas condições de produção e sua filiação a determinadas redes de memória. Para nosso trabalho, interessa-nos como isso funciona e acontece em um espaço virtualizado mediado pelos videogames.

Portanto, a (re)produção e circulação da violência em seus diversos modos está condicionada às diversas instâncias de nossa socialização e à forma como a interpretamos, uma vez que a violência é uma prática que também inscreve o homem em suas relações sociais. Dessa maneira, nos videogames, o sentido de violência é produzido face ao funcionamento do círculo mágico segundo o qual o jogador se reconhece não identificado a condutas morais e éticas julgadas como convenção.

## **2.1 Violência nos videogames**

*Mortal Kombat (Acclaim, 1992)*, um videogame de luta, lançado em outubro de 1992, transformou permanentemente a indústria e comércio dos videogames pelo

mundo, permitindo estabelecer um processo de classificação indicativa<sup>46</sup> que passaria a determinar o acesso a qualquer videogame que seria lançado posteriormente. O ESRB (*Entertainment Software Rating Board*, em português, Quadro de Classificação de Software de Entretenimento) aparece assim descrito:

o sistema de classificação ESRB aplica-se a jogos de vídeo e aplicativos, sejam eles físicos (por exemplo, na caixa) no varejo ou diretamente para download em um sistema de jogos, PC ou dispositivo móvel. O ESRB emprega processos de classificação que são adaptados à plataforma específica na qual o produto avaliado estará acessível. (ESRB, [s.d.]; tradução nossa)

A tabela 1 apresenta as categorias de avaliação do ESRB.

	<p><b>Todos</b> – o conteúdo é geralmente adequado para todas as idades. Pode conter desenhos animados mínimos, fantasia ou violência leve e/ou uso pouco frequente de linguagem leve.</p>
	<p><b>Todos 10+</b> - o conteúdo é geralmente adequado para maiores de 10 anos. Pode conter mais desenhos animados, fantasia ou violência moderada, linguagem leve e/ou temas sugestivos mínimos.</p>
	<p><b>Adolescente</b> – o conteúdo é geralmente adequado para maiores de 13 anos. Pode conter violência, temas sugestivos, humor grosseiro, sangue mínimo, jogo simulado e/ou uso pouco frequente de linguagem forte.</p>
	<p><b>Maduro</b> – o conteúdo é geralmente adequado para maiores de 17 anos. Pode conter intensa violência, sangue e mutilação, conteúdo sexual e/ou linguagem forte.</p>
	<p><b>Adultos somente</b> – conteúdo adequado apenas para adultos com 18 anos ou mais. Pode incluir cenas prolongadas de violência intensa, conteúdo sexual explícito e/ou jogos de azar com moeda real.</p>

<sup>46</sup> A Classificação Indicativa no Brasil é pautada segundo o Guia Prático de Classificação Indicativa (disponível para download em <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/guia-pratico.pdf>>), que tem como objetivo expor como o Ministério da Justiça realiza a análise de obras audiovisuais. O guia ainda ressalta que a classificação de produtos importados tem validade em território nacional.

	<p><b>Classificação pendente</b> – ainda não atribuído uma classificação final no ESRB. Aparece apenas em publicidade, marketing e materiais promocionais relacionados a um videogame físico (por exemplo, em caixa) que deve ter uma classificação ESRB e deve ser substituído pela classificação de um jogo atribuído.</p>
<p><b>Observação:</b> As atribuições de categoria de classificação também podem ser baseadas no requisito de idade mínima de um jogo ou aplicativo.</p>	

Tabela 1 – Guia de Classificação. Fonte: ESRB<sup>47</sup>.

A classificação descrita na Tabela 1 serve como referência para uma categorização de faixa etária visando ao controle de acesso (comercialização) aos videogames. Porém, como já observamos, não há um sentido único para a violência. Portanto, os gestos de interpretação que procuram estabilizar a existência ou o grau de violência nos videogames a partir das formulações – fórmulas categorizadoras – que configuram a tabela 1 instauram uma transparência para o sentido de violência como algo mensurável, delimitável, com precisão, sem furos, fazendo crer que poderia abranger todo e qualquer jogo ou aplicativo.

Na tentativa de potencializar essa suposta transparência, a tabela 2, também proposta pela ESR, parece cumprir a função de complementar a tabela 1, preenchendo suas supostas lacunas, derivando um sistema classificatório (tabela 2) de outro sistema classificatório primário (tabela 1). Acirra-se, com esse instrumento de classificação, a matriz semântica que designaria o sentido de violência como algo exato e calculável, logo, contornável. Além disso, a produção das tabelas 1 e 2 faz também cremos na possibilidade de lidarmos socialmente com níveis de violência aceitáveis e não aceitáveis segundo variáveis específicas, como faixa etária, intensidade suportável, entre outras.

Por outro lado, pensando especificamente nos efeitos possíveis do funcionamento semântico da tabela 2, a própria reflexão sobre o estatuto e as condições de existência da violência na sociedade, e o modo como os videogames poderiam reproduzi-la, e afetada pela distorção segundo a qual a violência estaria caracterizada em algo vago como “nudez” ou “álcool”. Ou seja, por esse sistema de classificação a violência é confundida com conteúdos, o que retira de perspectiva a historicidade que lhe é própria, suas condições de produção enquanto prática ideológica, econômica, social, incluindo

<sup>47</sup> Disponível em <[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)>. Acesso em abr. 2018.

seu interesse/potencial mercadológico (vide tabela 3). A quem interessaria a existência da violência, inclusive nos videogames?

A tabela 2, a seguir, mostra a descrição de cada conteúdo citado na tabela 1.

<b>Referência de álcool</b>	Referência e/ou imagens de bebidas alcoólicas.
<b>Sangue animado</b>	Descrições descoloridas e/ou irrealistas de sangue.
<b>Sangue</b>	Representações de sangue
<b>Sangue e mutilação</b>	Representações de sangue ou a mutilação de partes do corpo
<b>Violência de <i>Cartoon</i></b>	Ações violentas envolvendo situações e personagens semelhantes a desenhos animados. Pode incluir violência em que um personagem é ileso após a ação ter sido infligida.
<b>Travessura cômica</b>	Representações ou diálogos envolvendo palhaçada ou humor sugestivo.
<b>Humor bruto</b>	Representações ou diálogos envolvendo travessuras vulgares, incluindo humor nojento.
<b>Referência de medicamentos</b>	Referência e/ou imagens de drogas ilegais.
<b>Violência fantasiosa</b>	Ações violentas de natureza fantasiosa, envolvendo personagens humanos ou não humanos em situações facilmente distinguíveis da vida real
<b>Violência intensa</b>	Representações gráficas e realistas de conflitos físicos. Pode envolver sangue extremo e/ou realista, mutilação, armas e representações de ferimentos e morte humana.
<b>Linguagem</b>	Uso leve ou moderado de palavrões.
<b>Letras de músicas</b>	Referências leves a palavrões, sexualidade, violência, uso de álcool ou drogas na música.
<b>Humor maduro</b>	Representações ou diálogos envolvendo humor “adulto”, incluindo referências sexuais.
<b>Nudez</b>	Representações gráficas ou prolongadas de nudez.
<b>Nudez parcial</b>	Breve e/ou representações suaves de nudez.
<b>Jogo real</b>	O jogador pode apostar, incluindo apostar crédito ou dinheiro real.
<b>Conteúdo sexual</b>	Descrições explícitas de comportamento sexual, incluindo possivelmente nudez parcial.
<b>Temas sexuais</b>	Referências ao sexo ou sexualidade
<b>Violência sexual</b>	Representações de estupro ou outros atos sexuais violentos.
<b>Jogo simulado</b>	O jogador pode apostar sem apostar créditos ou dinheiro real.
<b>Linguagem forte</b>	Uso explícito e/ou frequente de palavrões.
<b>Letras de música fortes</b>	Referência explícitas e/ou frequentes de palavrões, sexo, violência, uso de álcool ou drogas na música.
<b>Conteúdo sexual forte</b>	Representações explícitas e/ou frequentes de comportamento sexual possivelmente incluindo nudez.
<b>Temas sugestivos</b>	Referências ou materiais provocativos suaves.
<b>Referência ao tabaco</b>	Referência e/ou imagens de produtos do tabaco.

<b>Uso de álcool</b>	O consumo de bebidas alcoólicas.
<b>Uso de drogas</b>	O consumo ou uso de drogas ilegais.
<b>Uso do tabaco</b>	O consumo de produtos do tabaco.
<b>Violência</b>	Cenas envolvendo conflito agressivo. Pode conter desmembramento sem derramamento de sangue.
<b>Referências violentas</b>	Referências a atos violentos
<b>Nota:</b> Os descritivos de Conteúdo são aplicados em relação à Categoria de Classificação atribuída e não pretendem ser uma listagem completa de conteúdo. Quando um descritivo de Conteúdo é precedido pelo termo “Suave”, pretende-se transmitir baixa frequência, intensidade ou severidade.	

Tabela 2 – Descritivo de conteúdo. Fonte: ESRB<sup>48</sup>.

A tabela 3, por sua vez, descreve a posição do ESRB em relação aos elementos interativos do jogo.

<b>Compras no jogo</b>	Contém ofertas no jogo para comprar mercadorias digitais ou prêmios com moeda do mundo real, incluindo, mas não limitado a níveis de bônus, roupagem de personagens, itens surpresas (como pacotes de itens, baús com equipamentos, prêmios secretos), música, moedas virtuais e outras formas de moeda do jogo, assinaturas, passagens de fases, atualizações (por exemplo, para desativar anúncios).
<b>Interação de usuários</b>	Indica a possível exposição a conteúdo gerado pelo usuário não filtrado/não censurado, incluindo comunicações de usuário com outros usuários e compartilhamento de mídia por meio de redes sociais e redes.
<b>Compartilha a localização</b>	Incluir a capacidade de exibir a localização do usuário para outros usuários do aplicativo.
<b>Internet irrestrita</b>	Fornecer acesso irrestrito à Internet (por exemplo, navegadores, mecanismos de pesquisa).
<b>Música on-line não classificada pelo ESRB</b>	Adverte que músicas que são transmitidas ou baixadas como complementos para jogos baseados em música não foram classificadas e seu conteúdo não foi considerado na atribuição de classificação do ESRB.

Tabela 3 – Descritivo de elementos interativos. Fonte: ESRB<sup>49</sup>.

Todo este trabalho descritivo proposto por meio das tabelas 1, 2 e 3, de fato, não tem como objetivo proteger a juventude ou o consumidor em relação à presença da violência nos videogames. Ao contrário, por meio desse jogo de fórmulas classificatórias,

<sup>48</sup> Disponível em <[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)>. Acesso em abr. 2018.

<sup>49</sup> Disponível em: <[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)>. Acesso em abr. 2018

estabelece-se uma autorregulação da presença da violência nos videogames, de modo que ela se torne autorizada, inclusive como produto comercial.

Destacamos que a elaboração do sistema ESRB serviu como instrumento de defesa para que regulações governamentais e jurídicas não fossem impostas à indústria tampouco ao mercado dos videogames, o que provavelmente comprometeria a lucratividade na venda dos jogos que ganha(ra)m notoriedade justamente por serem significados como violentos. A esse respeito, Salah Khaled Jr. (2018, p. 93), afirma o seguinte sobre a intervenção do senado norte-americano em relação aos videogames: “com a intervenção do Senado na questão, o controle de conteúdo estatal parecia se insinuar perigosamente sobre a liberdade de expressão criativa das produtoras”.

A figura 28, a título de ilustração, mostra pesquisa no ESRB sobre o título *Mortal Kombat XL*<sup>50</sup> (Warner Bros, 2015).

Your search by title *Mortal Kombat XL* returned 1 ratings.

Title ↕	Platforms	Rating ↕	Content Descriptors	Company ↕
<b>Mortal Kombat XL</b>	Windows PC, PlayStation 4, Xbox One		Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language, Use of Alcohol	Warner Bros.
<b>Rating Summary:</b> This is a fighting game in which players engage in one-on-one battles against characters from the <i>Mortal Kombat</i> universe. Players punch, kick, and use special attacks (e.g., guns, fireballs, ice blasts, lightning strikes) to drain opponents' life meters. Battles are ...				

For more detailed information about a game's content, we encourage you to consult the web sites linked in our [Resources for Parents](#) section. 1 - 1 of 1 << >>

Figura 28 – Pesquisa no site esrb.org. Fonte ESRB<sup>51</sup>.

A figura 29 mostra a caixa que contém o videogame *Mortal Kombat XL*, na qual podemos observar, no canto inferior esquerdo, indicação de que outras informações classificatórias do jogo podem ser acessadas *on-line*.

<sup>50</sup> A pesquisa foi realizada abordando o último (até a presente data) videogame da franquia. No site de pesquisas esrb.org estão disponíveis apenas videogames para consoles mais recentes.

<sup>51</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx>>. Acesso em abr. 2018.



Figura 29 – Capa do jogo Mortal Kombat XL. Fonte: arquivo pessoal.

Torna-se importante ressaltarmos que a violência exagerada (decapitações, mutilações, incinerações, perfurações, explosões etc), (re)produzida no/pelo videogame, serviu como aporte para o uso da força política, uma manobra para evitar uma censura mais severa, como afirma Piotr Bajda, sobre *Mortal Kombat*.

Faz sentido que *Mortal Kombat* – um produto violento e polêmico - tenha feito a indústria finalmente introduzir classificação de conteúdo nos videogames. Mas o motivo para estabelecer esse sistema foi menos uma questão de proteger a juventude e mais dar à indústria um exemplo de autorregulação voluntária, um sistema que ela podia usar contra políticos que favoreciam formas mais ativas de restrição de conteúdo. Afinal, a classificação ESRB não foi introduzida como uma resposta aos excessos de *Mortal Kombat*, mas como parte de uma estratégia para controlar os efeitos adversos do lançamento do jogo. Na verdade, as mesmas pessoas que publicaram *Mortal Kombat* na Acclaim participaram da criação desse sistema. (BAJDA, 2017)

Nesta disputa política, Khaled Jr. mostra a posição da presidente da ESRB em relação ao acesso aos videogames de acordo com o referido sistema de classificação.

Segundo a presidente da ESRB, o sistema de classificação retirou a adivinhação de cena, tornando possível que os consumidores tenham

toda informação necessária sobre o conteúdo de um jogo antes de sequer pisarem em uma loja, permitindo que os pais decidam o que é certo para seus filhos de acordo com seu ponto de vista, o que representa nítido avanço (KHALLED JR., 2018, p. 99).

O discurso que significa a capa do videogame *Mortal Kombat*, somado aos efeitos indiciados pelo selo emitido pela ESRB, nos remetem tanto à formulação da censura quanto à formulação de sua publicidade: o jogo, contraditoriamente, é censurado, mas, também, promovido. A violência, afinal, é muitas vezes significada como elemento de exaltação do valor comercial dos videogames, sendo associada à qualidade da experiência de jogo que uma determinada franquia ou título pode oferecer aos jogadores. Por conseguinte, o efeito esperado de censura, promulgado pela ESRB em relação aos videogames, torna-se um efeito de elevação dos videogames que contém este selo, indicando a presença de violência como algo, contraditoriamente, consumível (positivamente próprio ao consumo).

Ainda que exista a Classificação Indicativa que regulamente o acesso a videogames com conteúdo violento, não há no Brasil, assim como na maioria dos países do mundo, qualquer legislação que determine o cumprimento dessa classificação. Contudo, o ESRB é uma das poucas referências com inúmeros indicativos para pais e responsáveis fiscalizarem a acessibilidade aos videogames.

O visual fotorrealista<sup>52</sup> de *Mortal Kombat*, vide figura 30, foi pioneiro, o que chamou a atenção quando contrastado com seu concorrente, o jogo de luta *Street Fighter 2* (CAPCOM, 1991; vide figura 31). Enquanto *Street Fighter 2* significa seus personagens como signos pedomórficos, *Mortal Kombat* estabelece os seus como reprodução fidedigna de pessoas reais<sup>53</sup>, funcionando como ponto de forte identificação para os jogadores.

Assim sendo, na tentativa de resgatar os sentidos indicados na tabela do ESRB, suspeitamos que a representação do sangue e dos golpes, tal como o ESRB descreve,

---

<sup>52</sup> A fotorrealidade foi bastante difundida a partir de *Mortal Kombat*. Enquanto muitos jogos tinham em sua composição o desenho artístico para construção de personagens, na fotorrealidade os personagens baseavam-se em atores que tinham seus movimentos capturados para interpretar os personagens. O que dava aos videogames um aspecto mais verossímil. Atualmente a produção dos videogames também usa a captação dos movimentos de seus personagens, mas, desta vez, não para representá-los em formato fotográfico, mas, para simulação de movimentos (andar, chutar, golpear, saltar etc.).

<sup>53</sup> Para a produção do videogame foram utilizados atores que gravaram cenas trocando golpes em situação de combate. Essas cenas foram digitalizadas para compor o *gameplay*.

entrariam na categoria “Sangue e Mutilação”, em *Mortal Kombat*; já em *Street Fighter*, baseado em suas representações pedomórficas, poderíamos categorizá-lo como contendo “Sangue animado”, o que provavelmente o enquadraria em um perfil de violência fantasiosa, e, em decorrência, a aplicação de censura mais moderada para *Street Fighter*.

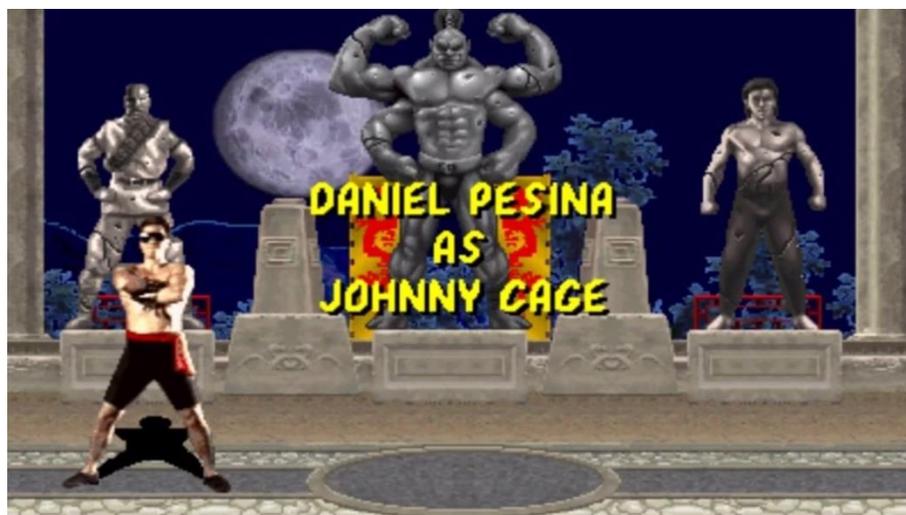


Figura 30 – Jogo *Mortal Kombat*, créditos finais apresentando o personagem Johnny Cage, interpretado por Daniel Pesina. Fonte: *print* do autor.



Figura 31 - Jogo *Street Fighter*, luta entre os personagens. Fonte: *print* do autor.

Não é exclusivamente a fotorrealidade que significa de forma mais contundente a violência em *Mortal Kombat*, mas, também, a inserção de alusões à produção e à presença de sangue na arte que sustenta as cenas dos videogames. O sangue aparece como resultado de golpes de ataque e/ou defesa impetrados pelos jogadores que supostamente controlam seus avatares em situação de jogo (disputa, rivalidade, contenda). A presença de sangue parece se justificar, principalmente, como efeito decorrente da simulação, no jogo, do movimento chamado de *fatality*: situação em que, ao final da luta, o personagem vencedor tem a condição de aniquilar seu rival com um golpe mortal, em uma cena exageradamente violenta, conforme ilustra a figura 32.

Os atores que interpretaram personagens de *Mortal Kombat* são reconhecidos e aclamados pelos *gamers*, tanto que são convidados para participar de eventos sobre videogames em todo mundo, como é o caso de Daniel Pesina, que tem participação garantida na Brasil Game Show<sup>54</sup> de 2018, conforme texto de Diego Lima.

Daniel Pesina, ator e especialista em artes marciais que interpretou alguns dos principais personagens de *Mortal Kombat* – como Scorpion e Johnny Cage –, confirmou presença na Brasil Game Show 2018. Entre os dias 10 e 13 de outubro, ele vai participar de diversas atividades com os fãs, como sessões de Meet & Greet, onde posará para fotos e distribuirá autógrafos; painéis no BGS Talks, em que falará de curiosidades sobre a série *Mortal Kombat* e sua paixão por judô e kung fu, e na Cosplay Zone, como jurado dos concursos de cosplay. As habilidades de Pesina com artes marciais fizeram com que suas contribuições a *Mortal Kombat* fossem muito além da interpretação dos personagens da série, década de 90 ainda usava imagens digitalizadas de atores reais para animação. (LIMA, 2018)

A violência, ganhando interpretações pelos/nos videogames, não era uma novidade, mas, em relação ao *Mortal Kombat*, pela primeira vez na indústria, foi possível significar a violência positivamente, o que produziu efeito sobre o aumento da vendagem do jogo. Ganhou dessa maneira, estatuto de produto, um diferencial perante aos concorrentes. A figura 33, recorte de uma revista especializada da época, ilustra nossa afirmação. Na matéria da revista, descreve-se como a violência é permitida no ambiente virtualizado do jogo como meio para tornar o videogame um clássico.

---

<sup>54</sup> Brasil Game Show (BGS) – Feira de Jogos Eletrônicos realizada anualmente no Brasil.



Figura 32 – *Mortal Kombat*: Fatality do personagem Sub Zero, personagem de azul, sendo controlado pelo jogador, o qual aplica um solavanco que condiciona a decapitação de seu rival, removendo também a espinha dorsal do mesmo, que cai espalhando sangue pelo cenário. Fonte: *print* do autor.

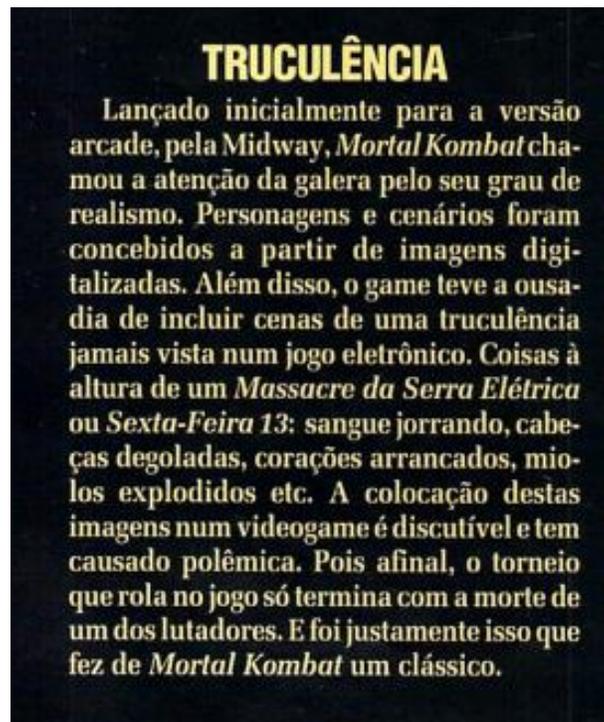


Figura 33 – Recorte da Revista Ação Games, edição 44, de outubro de 1993 (Ed. Azul, pág. 8). Fonte: arquivo pessoal.

Com efeito, a empresa Nintendo, que havia lançado o console Super Famicom (SNES, no Brasil) como uma proposta de entretenimento familiar, decidiu ressignificar o sentido de violência no jogo, reformulando-o em alguns aspectos gráficos e algorítmicos. Solicitou, para isso, a retirada do sangue e modificou os *fatalitys*, conforme afirma Patrick Klepek.

Videogames violentos estavam se tornando grandes vendedores, e embora a Nintendo tivesse pouco interesse em produzir um, outras empresas estavam mais do que dispostas. Quando o *Mortal Kombat* foi lançado no SNES, a Nintendo exigiu que o sangue vermelho do jogo fosse trocado por “suor” e censurou os infames movimentos de fatalidade dos personagens. (KLEPEK, 2016; tradução nossa)



Até que enfim! O inimigo nº 1 de Street Fighter 2 está chegando triunfante para o seu Super NES. Mortal Kombat vem detonando nas casas de fliperamas desde o final de 92 porque é um game com personagens pra lá de legais, cenários chapantes, golpes criativos, som da hora, e, é claro, muita pancadaria e sangue jorrando. Estas imagens que você está vendo são da versão protótipo do cartucho. A fidelidade ao original do arcade é quase total, com exceção de um detalhe: o game NÃO TEM SANGUE! Nos States, a Acclaim chegou a fazer uma pesquisa com os consumidores para decidir se Mortal Kombat definitivo deveria ter violência ou não. Assim, no protótipo, alguns golpes fatais foram mudados e estão menos explicitamente cruéis. Que pena: nada de arrancar a cabeça ou a coluna vertebral do adversário... Afinal, Mortal Kombat faz tanto sucesso porque exagera na violência. O jeito é aguardar o lançamento oficial, marcado para setembro (nos EUA).

MORTAL KOMBAT / Acclaim			
Luta:	10 Mega	1 ou 2 jogadores	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Figura 34 – Recorte da Revista Ação Games, edição 41, de julho de 1993 (Ed. Azul, pág. 12).  
Fonte: arquivo pessoal.

A figura 34 mostra recorte da Revista Ação Games descrevendo a ausência de sangue e parte da violência censurada no jogo *Mortal Kombat*; contudo, destaca a permanência de violência por meio de discurso que valoriza certo sentido de violência como ponto de articulação de propaganda para a promoção de vendas do jogo. Em contrapartida, a SEGA, concorrente de venda de consoles da Nintendo, optou por permitir a violência original do jogo mediante a inserção de um código, conforme também assegura Klepek:

o *Mortal Kombat* original era um jogo de luta decente, mas não há dúvida de que a violência, especialmente as terríveis mortes, fazia parte de seu apelo. A Sega, por outro lado, permitia que *Mortal Kombat* aparecesse com o sangue e tripas intactos no Genesis<sup>55</sup> – com o uso de um simples código de fraude. (KLEPEK, 2016; tradução nossa)

O resultado de vendas, conseqüentemente, foi muito superior então para a SEGA, o que fez com que a Nintendo abandonasse a estratégia no segundo videogame da franquia, *Mortal Kombat II* (Acclaim, 1993), promovendo o jogo no formato original, sem poupar as alusões à violência.

Lembramos, aqui, Cristiane Dias (2012, p. 124), para quem “pensar a virtualização como deslocamento do centro de gravidade ontológico produz hoje sentidos outros para o espaço físico, para sua geografia mesmo, para o modo de considerar as fronteiras do espaço de circulação”. Então, os efeitos de sentidos para violência nos games precisam ser compreendidos em suas relações aos desdobramentos produzem no sujeito/jogador. Para tanto, observamos o que diz Lynn Alves:

a interação com os diferentes conteúdos desses dispositivos e, em especial, os relacionados com a violência não resulta em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propicia a elaboração de aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos se constituem em espaços de catarse nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito. (ALVES, 2005, p. 118)

Essas considerações nos levam a considerar o modo de existência dos possíveis sentidos de/para violência nos videogames. Compreender os sentidos da violência e como ela se (re)apresenta na virtualidade dos jogos eletrônicos, deve nos levar a discutir

---

<sup>55</sup> Popularmente, também conhecido como Mega Drive.

a relação entre realidade e fantasia. Essa relação determina, de algum modo, as condições de produção dos efeitos de sentido de violência (re)produzidos nos/pelos videogames, o que pode nos ajudar a compreender a seguinte questão: como os videogames, ao significarem a violência, acabam nos reportando aos modos pelos quais a violência é significada e produz efeitos no âmbito da sociedade contemporânea, constituindo-se como um lugar de identificação para os sujeitos sociais?

Os desdobramentos dos sentidos da violência virtualizada nos videogames, baseando-nos na premissa de que o virtual e o real se imbricam historicamente, conforme afirma Cristiane Dias (2012, p. 115)<sup>56</sup>, permitem que seja estabelecido o preconceito que criminaliza os videogames, colocando-os como responsáveis diretos pelos atos violentos praticados por pessoas que jogam videogames classificados como violentos. Em agosto de 2013, por exemplo, destacamos um crime seguido de suicídio, cometido por um adolescente de 13 anos na Zona Norte de São Paulo. O adolescente matou, na ocasião, os pais, a avó e a tia. A notícia do crime foi amplamente divulgada pela mídia nacional, sempre relacionando a barbárie ao fato de o autor das mortes ter em seu perfil do Facebook a imagem de Ezio, um assassino da Idade Média, personagem fictício de um videogame, mais precisamente dos jogos *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood* e *Assassin's Creed Revelations*. A figura 35 traz um recorte de uma das várias notícias sobre o caso.

Em relação aos noticiários que retrataram este caso, fomos convidados a relacionar o delito à prática do adolescente de jogar o referido videogame, relacionando-o ao jogo, interpretado pelos noticiários como um jogo violento, mesmo que essa relação não estivesse explicitamente justificada na textualidade que fez circular a notícia. Portanto, no noticiário aqui aludido, não há qualquer menção de responsabilização da violência praticada pelo garoto pelo ato de jogar *Assassin's Creed*. Assim sendo, por que integrar a notícia com uma sinopse do jogo? Por que havia, em algum momento, no perfil de uma rede social utilizada pelo mesmo uma imagem do jogo? Elizabeth Rondelli pondera sobre o modo como a mídia jornalística trata, em geral, a violência, colocando-a como meio de produção da espetacularização e do sensacionalismo. A autora afirma:

---

<sup>56</sup> Para a autora, “atual e o virtual estão em constante relação, seja para, por um instante, se separarem, seja para cristalizarem um no outro”.

a mídia tem um papel importante em relação a esta produção de sentidos exercida sobre a violência, pois, ao oferece-la à exibição pública, convoca os demais atores a se pronunciarem e a estabelecerem seus juízos de valor sobre ela e a construírem uma opinião coletiva, um certo consenso social que pode levar a manifestações sócias e políticas.

Neste sentido, a mídia coloca-se como dispositivo que pauta a violência na agenda diária da constituição dos discursos e/ou sujeitos sociais.

Por isso, há inicialmente dois sentidos imediatos construídos a partir das imagens da violência. Aquele que lhe é dado pelos atores-praticantes nela diretamente envolvidos e um segundo dado pela mídia, quando o fenômeno passa a ser por ela reportado para um público mais amplo. É a partir desta ressonância pública adquirida com a cobertura da mídia que são alimentados os discursos e as práticas de outros atores situados no amplo espectro social. (RONDELLI, 1998, p. 153)

06/08/2013 14h01 - Atualizado em 06/08/2013 17h13

## Suspeito de matar pais PMs usa foto de game de assassino no Facebook

Para PM, adolescente de 13 anos matou pais, avó e tia e depois se matou. Garoto passou a usar foto de 'Assassin's Creed' há um mês.

Kleber Tomaz  
Do G1 São Paulo



Figura 35 – Recorte do noticiário sobre o caso, pelo portal G1 Globo<sup>57</sup>.

O noticiário sensacionalista (mídia jornalística) tem papel fundamental no processo de criminalização dos videogames como (cor)responsáveis por atos de violência. Argumenta-se que os videogames influenciariam diretamente a prática de delitos.

<sup>57</sup> Disponível em <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html>>. Acesso em abr. 2018.

Para Cármen Augustini, Sirlene Alferes e Eduardo Rodrigues (2012, p. 139), “em nossa sociedade atual, a relevância dos telejornais é notória, seja na (in)formação do cidadão, seja na transmissibilidade de cultura e valores sociais, éticos e morais”. O sensacionalismo produzidos pelas mídias jornalística, por outro lado, promove a opinião popular em relação aos videogames, tornando-os instrumentos da discursivização da violência, uma vez que, o posicionamento sensacionalista das mídias jornalísticas, “sendo produtor de objetos culturais [...] (re)produz em seus produtos representações que, ao circularem socialmente, afetam a constituição subjetiva dos cidadãos a elas expostos” (AGUSTINI; ALFERES; RODRIGUES, 2012, p. 139). Entre os possíveis desdobramentos do sensacionalismo do noticiário em relação aos videogames, Salah Khaled Jr. chama atenção para a produção do que ele denomina pânico moral:

a grande mídia canaliza, reformula, sistematiza e amplifica essa inquietação, dedicando-se à disseminação de uma cultura de medo que convoca, mesmo que indiretamente, uma cruzada contra o mal em nome de uma suposta moralidade coletiva que os próprios meios de comunicação são chamados a representar. O resultado final é a produção de criminalização cultural e difusão do pânico moral. (KHALED JR., 2018, p. 57)

Discursivamente, violência e videogames estreitam-se em uma relação que, muitas vezes, torna-se indissociável. Afinal, se os videogames (re)produzem em suas narrativas algo da sociedade, então, sendo a violência um efeito de evidência que significa e identifica os sujeitos sociais, tal efeito se torna ideologicamente dominante, de modo a ser reproduzido regularmente nas narrativas dos videogames. É assim que sentidos de violência são significados articuladamente ao processo lúdico que o jogo, em princípio, deve desencadear. Assim sendo, a produção de sentidos de/para violência nos videogames passa a funcionar como instrumento de entretenimento lúdico, na tentativa de simular algo que seria próprio ao funcionamento da própria sociedade: a violência como constitutiva da organização da sociedade. Nessa direção, Lynn Alves nos diz que

a violência apresentada nesses suportes tecnológicos favorece um efeito terapêutico que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canaliza seus medos, desejos e frustrações para o outro, para os personagens que permeiam o universo de imagens dos *games*. Os *gamers* se identificam ora com o vencedor, ora com o perdedor das batalhas. Vista dessa forma, a violência passa a ser considerada de

forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento desses indivíduos. Nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos medos e angústias.

Logo, é possível dizer que, por meio das imagens ficcionais e reais, o sujeito, por meio dos jogos, realiza seus desejos e necessidades afetivas, visto que pode projetar ideias e fantasias. A tela atua como um espelho que possibilita um novo espaço (virtual) para aprender a viver. O sujeito passaria a se constituir por meio de uma “linguagem da tela”, em que intercambiaria significantes que são, cada um deles, uma multiplicidade de partes, fragmentos e conexões. (ALVES, 2005, p. 235)

Portanto, a significação da sociedade é indissociável da significação produzida no âmbito dos videogames, em que a violência é mais um elemento discursivo, a partir do qual se marcam filiações à memória, como também é, por exemplo, o amor, conforme lemos nas figuras 36, 37 e 38. Dessa maneira, podemos ler o videogame também como instrumento de simulação da vida em sociedade, o que implica a (re)produção de práticas comuns ou que possam ser remetidas aos sujeitos sociais.



Figura 36 – Final do videogame *Street Fighter 2*, com o personagem Ken. Após Ken perguntar a Elisa o que ela faz naquele lugar, ela lhe responde: “Eu vim aqui para lhe encontrar. Para que possamos ficar juntos novamente”. Fonte: *print* do autor.



Figura 37 – Final do videogame *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nesta franquia, o jogador controla o personagem Link, que vive um amor por Zelda. Esse amor é tão forte que o videogame, ao contrário de outras franquias (como *Super Mario World*), recebe o nome da donzela a ser salva e não de seu personagem principal. Fonte: *print* do autor.



Figura 38 – Em *Shadow of the Colossus*, Wander sai em jornada para encontrar e destruir dezesseis gigantescos monstros 'Colossus', na esperança de ressuscitar sua amada Mono. Fonte: *print* do autor.

Com efeito, ressaltamos que a violência enquanto signo presente na vida em sociedade e representado nos videogames não é significada exclusivamente em seu aspecto de ato performático, como em mortes e assassinatos. Ela aparece discursivizada de diferentes formas, como, por exemplo, preconceito racial. No jogo *Máfia III* (Hangar

13, 2016) racismo e xenofobismo não são só comuns como fazem parte da temática do videogame. Lincoln Clay, protagonista do videogame, avatar que é controlado pelo jogador sofre com o preconceito racial escancaradamente, como descreve Pablo Miyazawa:

Palavrões já são praxe em games de temática adulta e narrativa cinematográfica, e ninguém deveria se espantar com alguns “filhos da p\*\*\*” falados com a boca bem cheia. Esse tipo de linguagem, *Mafia III* tem aos montes – e por escrito, nas legendas em português brasileiro. Entretanto, talvez o público comum não esteja acostumado a presenciarem cenas de preconceito racial de um modo tão escancarado em um jogo eletrônico. Mais do que isso, quem sofre o racismo propriamente dito é Lincoln Clay, o protagonista-anti-herói que você controla do início ao fim em *Máfia III*. (MIYAZAWA, 2016)

O recorte da figura 39 mostra um diálogo entre os personagens, no qual Lincoln (personagem à direita) deixa explícito a reprodução de sentidos que significam o racismo tal como ele se constitui e circula na sociedade, da qual o jogo faz parte. O videogame reinterpreta a vida social americana no fim da década de 60, período em que os Estados Unidos viviam forte segregação racial. Nas cenas iniciais do videogame, o jogador deve ler um texto que pode ser interpretado como um pedido de desculpas antecipado para aquilo que será apresentado durante todo o *gameplay*, isto é, a discriminação racial. A Figura 40 traz recorte de tela desse momento do jogo.

Em outro videogame, *Resident Evil 5* (CAPCOM, 2009), o racismo foi discutido em outra esfera, uma vez que o jogo foi considerado racista, como nos explica Fábio Santana.

A polêmica começou em maio de 2007, na feira de jogos Electronic Entertainment Expo, a E3, em Los Angeles. A Capcom divulgou um trailer com o protagonista Chris Redfield sendo perseguido ferozmente por negros em uma vila desolada. As reações foram imediatas, e a declaração da ativista Kym Platt no blog Blacklooks.org se destacou. “RE5 é problemático pela representação de pessoas negras como selvagens, pela morte de negros por um branco em trajes militares e pelo fato de ser voltado para crianças e jovens adultos.” Jun Takeuchi, produtor do jogo, mostrou-se surpreso com as acusações de racismo e, em entrevista ao site Kotaku, disse que sua equipe “não planejou fazer um jogo racista ou uma declaração política” e que “o trailer inicial foi mal-entendido”. Um novo trailer mostrou inimigos com maior diversidade racial e revelou a parceira de Chris, Sheva Alomar, uma agente africana que combate a ameaça biológica. (SANTANA, [s.d.]

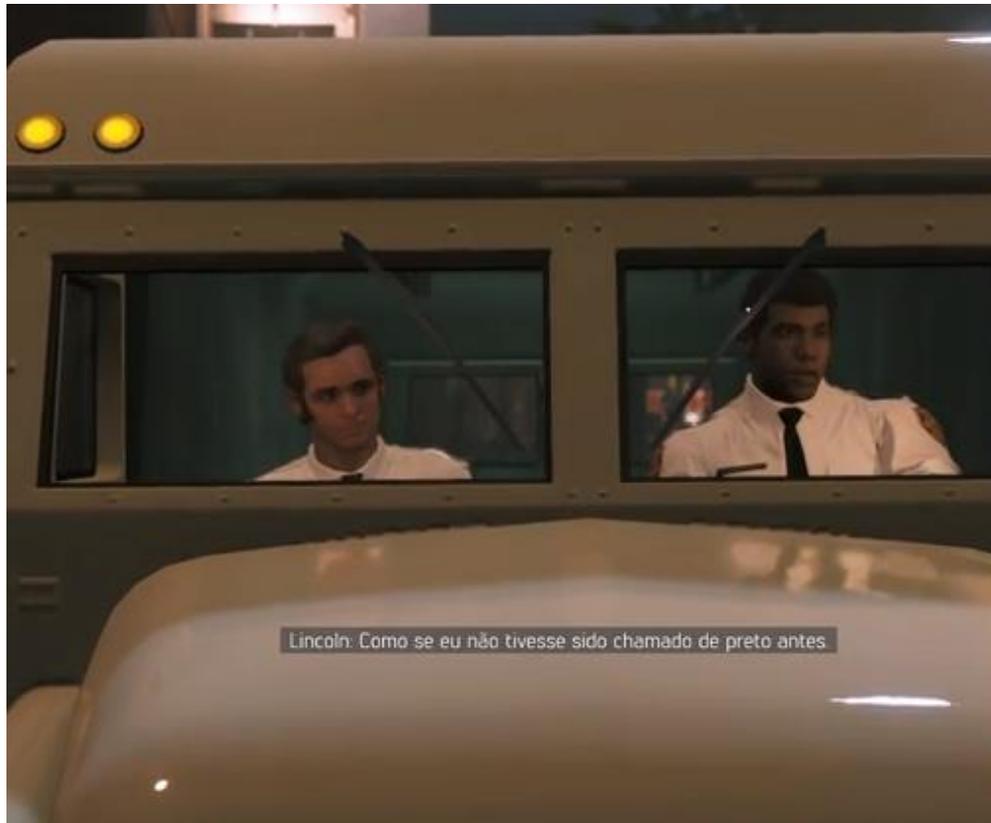


Figura 39 – *Cutscene*<sup>58</sup> do videogame Máfia III. Fonte: *print* do autor.

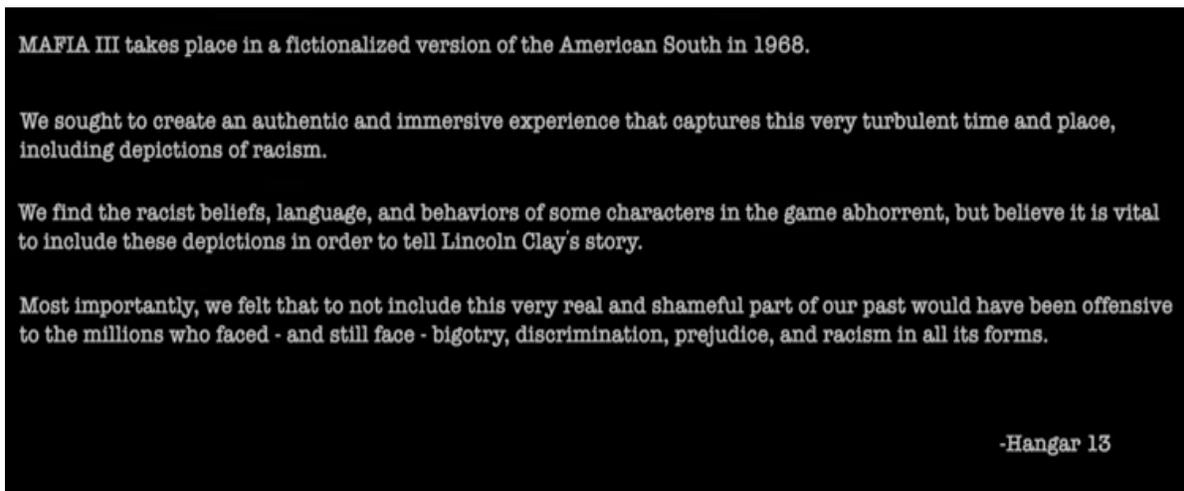


Figura 40 – Mensagem mostrada no jogo Máfia III, sobre a posição da empresa relativamente ao racismo e ao preconceito presentes no jogo. Fonte: *print* do autor.

<sup>58</sup> Sequência em um videogame em que o jogador não tem nenhum ou pouco controle; serve como cinematográfica narrativa para o enredo do jogo.

Contudo, é importante ressaltarmos a polêmica reação de apontamento discursivo de racismo não materializada linguisticamente na franquia *Resident Evil*. Nessa franquia, os jogadores controlam militares, que lutam contra uma infecção biológica que transformou a maioria da população mundial em zumbis. Cada jogo da franquia tem como cenário de combate um lugar distinto. Em *Resident Evil 5*, este cenário é situado na África, que estatisticamente possui maioria populacional negra. No entanto, no ambiente virtualizado proposto pelo videogame, o policial em questão, na Figura 41, empunhando uma arma, luta contra zumbis e não seres humanos. A Figura 41 mostra uma tela do jogo.



Figura 41 – Cena de *Resident Evil 5*, na África. Fonte: *print* do autor.

A violência enquanto xenofobia, racismo e violência sexual também significa um controverso videogame da geração dos anos 80, *Custer's Revenge* (MYSTIQUE, 1982). O objetivo do jogo era, por meio do controle de um avatar caubói, fazê-lo escapar de flechas atiradas por uma tribo indígena. O jogador que cumprisse tal objetivo ganhava, como prêmio virtual, uma personagem, índia, para ser estuprada. Andrea Smith, ativista antiviolência e pesquisadora feminista, escreveu sobre o videogame, no artigo “A violência sexual como uma ferramenta de genocídio”.

Esse desejo colonial de subjugar os corpos das índias ficou bastante evidente quando, em 1982, Stuart Kasten comercializou o jogo de

videogame “A Vingança de Custer”, em que os jogadores ganhavam pontos cada vez que eles, na forma de Custer, estupravam uma índia. O slogan do jogo é “Quando você emplaca nela, você emplaca um ponto”. Ele descreve o jogo como “uma série divertida em que a mulher está aproveitando, de bom grado, um ato sexual”. (SMITH, 2014, p. 219)

A figura 42 traz o invólucro do videogame, no qual chamamos atenção para o material promocional na contracapa, onde se lê:

you are the General Custer. Sua raiva está no pico, sua pistola está agitada. Você tem uma linda indiazinha com pés e mãos amarradas e tem a chance de **reescrever a história** e acertar as contas. Bem, as mãos da índia podem ser atadas, mas ela parece não aceitar, por George! A ajuda está a caminho. Se você se vingar, precisará estar à altura do desafio, escapar da tribo com flechas velozes e proteger seus flancos contra algum cacto decididamente vil e espinhento. Se você puder permanecer composto e sobreviver a cordas e flechas – você pode ser a última defesa. Lembra? A vingança é um prato que se come frio.

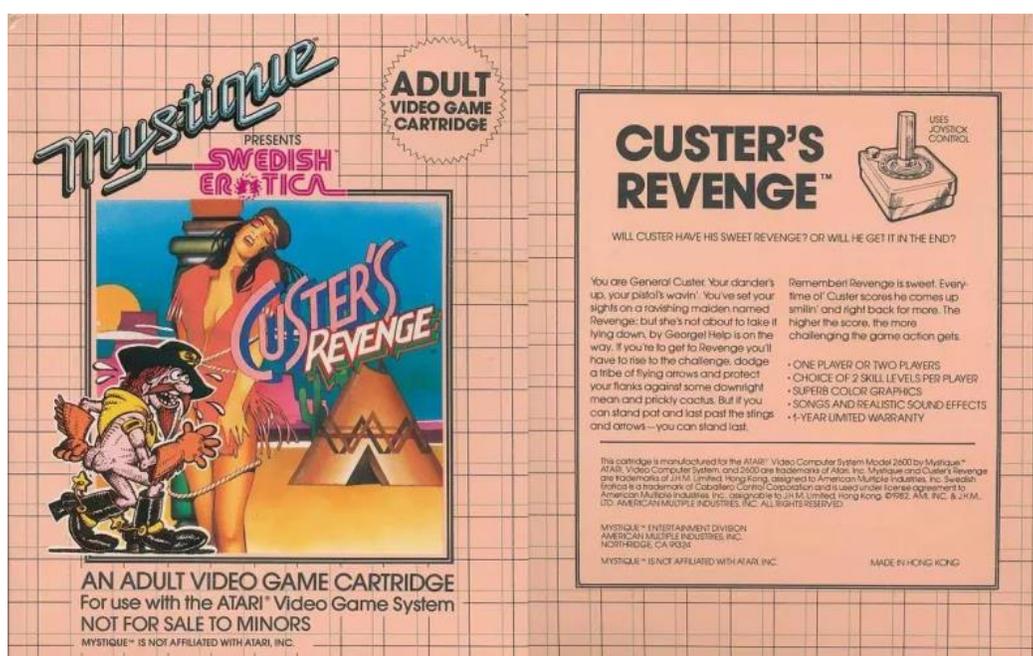


Figura 42 – Capa e contracapa do videogame *Custer's Revenge*. Fonte: Kotaku<sup>59</sup>.

<sup>59</sup> Disponível em <<https://kotaku.com/5847507/rape-racism--repetition-this-is-probably-the-worst-game-ever-made>>. Acesso em maio 2018.

A figura 43 ilustra cena de *gameplay* do videogame. General Custer (George Armstrong Custer) foi oficial do exército dos Estados Unidos que participou e comandou conflitos durante a Guerra Civil Americana e as Guerras Indígenas. No videogame é protagonista de cenas em que violência sexual, xenofobia e racismo são exaltados.

Compreendemos, dessa maneira, que o virtual é um lugar de constituição, formulação e circulação de discursividades constituindo espaço, sujeito, sentidos, conhecimento. Os videogames funcionam socialmente como um dos possíveis espaços de enunciação para que se possa interpretar algo, da ordem do real ou da ordem da fantasia subjetiva.



Figura 43 – Cena do *gameplay* de *Custer's Revenge*. Fonte: *print* do autor.

*Bully: Scholarship Edition* (Rockstar Games, 2006) é mais um videogame que (re)interpreta signos da violência social contemporânea, mais precisamente o *bullying*, que, para Talita Nascimento (2015, p. 44), “mantém uma relação interdiscursiva com outros discursos que lhe são bastantes próximos. Mesmo sendo considerado uma forma peculiar de comportamento agressivo, intimidação ou vitimização”. No jogo, é reproduzido o conceito/prática do *bullying* em ambiente escolar. *Bully* narra a história do

personagem Jimmy Hopkins, em uma escola norte-americana, conforme relata Raul Pimentel.

O jogador controla o protagonista da história, Jimmy Hopkins, no violento dia a dia estudantil, se relacionando com diferentes grupos de alunos e pessoas, comparecendo a diferentes aulas e completando missões. Jimmy é forçado pela mãe e pelo padrasto a estudar em Bullworth, o que o torna um personagem um tanto rebelde e agressivo. Ao longo do jogo, ele pode ganhar ou perder respeito dos grupos sociais, o que pode gerar um comportamento agressivo ou pacífico dos outros alunos. (PIMENTEL, 2016)

A dissonância ludonarrativa, já citada neste trabalho, também está presente na significação da violência nos videogames. Como exemplo, temos em *Tomb Raider* (Square Enix, 2013) a personagem Lara Croft, que, logo no início do *gameplay*, por uma questão básica de sobrevivência, precisa caçar. O avatar experiência uma tocante cena em que Lara se desculpa por ter matado um veado. Contudo, logo em seguida e durante todo o *gameplay*, assumindo o controle de Lara-avator, o jogador pode e deve proceder a todo o tipo de caça. Porém, o tom de arrependimento é censurado como efeito da prática da caça pelo avator. A Figura 44 ilustra cena da primeira caça de Lara Croft, e seu emocionado pedido de desculpas à presa.



Figura 44 – *Cutscene* da primeira caça de Lara Croft em *Tomb Raider*. Fonte: *print* do autor.

Destacamos, também, a primeira cena de morte humana protagonizada por Lara. Ela, nesta cena, luta para sobreviver, e matar é significado como sua única chance de obter êxito. Há uma *cutscene* de contagiante carga dramática, uma lamentação pelo ocorrido, fato que explora a construção psicológica da personagem, tema bem desenvolvido durante todo o jogo, mas instantaneamente, segundos depois, Lara encarna a descrição de uma exímia assassina, sem qualquer exteriorização de constrangimento, culpa ou remorso. A Figura 45 traz recorte da referida cena.



Figura 45 – *Cutscene* da primeira morte causada por Lara Croft. Fonte: *print* do autor.

Em muitos videogames, é condicionada a capacidade de o jogador estabelecer escolhas no processo narrativo de um jogo, optar por cometer ou não atos violentos pode ser apresentado como decorrente de uma tomada de posição estratégica. Nem sempre a condução estratégica de um jogo se estabelece na necessidade de ferir ou matar, mas, existe, também, a possibilidade, por exemplo, de o usuário se aliar a outros avatares controlados (ou não) por outros jogadores.

Discursivamente a violência deixa de ser uma imposição para que o jogador consiga atingir um objetivo, possivelmente outras estratégias também podem ser adotadas, como em *Spore* (Maxis Studio, 2008), em que o jogador inicia a narrativa do

jogo como uma simples célula, e, a partir dessa condição, deve tomar decisões que o levem à evolução celular: ser carnívora ou herbívora, por exemplo. Neste estágio, já existe uma estratégia a ser considerada: se optar por ser uma criatura carnívora, para sua evolução, o avatar deverá, para fins de sobrevivência, caçar, capturar e devorar outras espécies; no caso de ser herbívora, a violência deixa de ser uma necessidade de sobrevivência. A definição de uma estratégia pacifista ou violenta não para neste estágio. Ao evoluir e adquirir inteligência, o jogo abre ao avatar a possibilidade de ele ter como objetivo conquistar o espaço. Mais uma vez no jogo, o jogador se coloca a ter de tomar uma decisão: conquistar um novo planeta pode se dar por meio de guerra ou por meio de alianças.

Existe, pois, uma paráfrase condicionada por boatos que descrevem os videogames como incentivadores de atos violentos. Como afirma Eni Orlandi (2001, p. 36), “a paráfrase representa assim o retorno aos mesmos espaços do dizer. Produzem-se diferentes formulações do mesmo dizer sedimentado. A paráfrase está do lado da estabilização”. Essa produção parafrástica parece instaurar-se um tanto em decorrência do massacre de Columbine. Neste episódio, os atiradores eram assíduos jogadores de *Doom* (id Software, 1993), como afirma o site *igames*.

Desde o seu lançamento, o jogo causava polêmica por seus gráficos realistas demais. O game chegou a ser chamado de “simulador de homicídios em massa” pelo escritor norte-americano Dave Grossman. Eric Harris e Dylan Klebold, responsáveis pelo Massacre de Columbine, também eram viciados neste game. O jogo acabou banido em diversos países, incluindo no Brasil, por conta de suas cenas violentas. (“Jogos que supostamente motivaram atentados no mundo”, 2017)

A repetição desses discursos indicia o efeito de retorno e permanente atualização de um pré-construído da memória do dizer (ORLANDI, 2001). O que ocorreu no episódio do Massacre de Columbine acaba funcionando como aporte para a criminalização dos videogames, ainda que, infelizmente, esta não tenha sido a única ocorrência de massacre praticado por estudantes no mundo, mas, significativamente suficiente para estabelecer uma relação de responsabilização, de modo que a violência presente nos videogames incitaria a incidência da violência na sociedade. Porém, conforme afirma Peter Langman (2009, p. 12, tradução nossa), sobre o massacre ocorrido em escolas: “a

violência nos meios de comunicação não pode explicar as causas das escolas, porque a grande maioria das pessoas expostas à violência na mídia não se tornam assassinas”.

### **Considerações parciais**

Podemos afirmar que a violência é construída como evidência, com nuances variadas, no âmbito das relações sociais, inclusive no modo como estas são conformadas pela mediação dos videogames. Com base no que expusemos neste capítulo, podemos afirmar que a violência se constitui a partir de funcionamentos de linguagem, na história, discurso que movimenta relações de força e de poder.

Nessa direção, a violência pode também ser positivamente significada. Agressores transformados em heróis. Nos videogames, a violência funciona como elemento discursivo a partir do qual pode-se costurar histórica e ideologicamente as narrativas que os jogos propõem como desafios aos jogadores, impondo-lhes certa inscrição em um universo que demanda a produção de certa estabilização de relações de força e poder, numa direção prevista algoritmicamente (ainda que desdobrada em direções possíveis). A violência, quando presente, constitui os videogames como um signo, assim como outros, como o amor, por exemplo.

A violência significada nos videogames oferece ao jogador um espaço de experimentação, permitindo-lhe, então, inscrever-se em práticas de violência as quais, muitas vezes, são censuradas fora do ambiente virtual do *gameplay*. Os videogames oferecem, por meio do modo como (re)produzem a evidência da violência, um espaço de resignificação de processos subjetivos, no qual o sujeito pode se posicionar significativamente filiado a esta ou aquela formação discursiva, relativizando o modo como sentidos de violência podem/devem ser censurados (de forma não necessariamente consequente/condizente com o modo como se vive a violência socialmente, fora do universo semântico proposto em jogo).

Por fim, no ato de jogar e praticar a violência em um ambiente virtualizado, o sujeito dá novo sentido ao “ser”, renuncia a determinados saberes cristalizados. Ou, como nos diz Cristiane Dias (2012, p. 177), “a evidência da ausência de um corpo físico tira o sujeito do lugar ideológico onde ele estava identificado pelo estigma social.

### 3 – O DISCURSO DA VIOLÊNCIA EM ASSASSIN’S CREED

Nada é verdade, tudo é permitido. É uma mera observação da natureza da realidade, dizer que nada é verdade, supõe perceber que os fundamentos da sociedade são frágeis e que devemos ser os pastores de nossa própria civilização, dizer que tudo é permitido, somos arquitetos de nossas ações, e que devemos viver com as consequências, sejam gloriosas ou trágicas.

Ezio Auditore, personagem da franquia de videogames *Assassin’s Creed*.

A franquia *Assassin’s Creed*, que atualmente comporta videogames, literatura, cinema, além disso comercializa produtos (camisetas, chaveiros, cadernos, bonecos etc.) relacionados a série, foi desenvolvida pela empresa francesa Ubisoft. Teve como seu primeiro título o videogame *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007), caracterizado como jogo de ação/aventura com elementos de *stealth*<sup>60</sup>, então, uma proposta nova que incorporava personagens e eventos históricos ao enredo do jogo.

A ideia nasceu como produção de um videogame de outra franquia, também desenvolvida pela Ubisoft, *Prince of Persia*. *Assassin’s Creed* também implementa movimentações de *parkour* entre seus personagens jogáveis e alguns NPC’s. O *Parkour*, que teria sido desenvolvido na França na década de 80, como instrumento de treinamento militar, é uma atividade física que visa à transposição de obstáculos urbanos com a combinação de movimentos e habilidades do homem, como correr, saltar e escalar (STRAMANDINOLI; REMONTE; MARCHETTI, 2012). Na perspectiva da determinação histórica dos sentidos, apoiados em Orlandi, podemos compreender o *parkour* enquanto funcionamento discursivo.

Pelo seu acontecimento no espaço urbano, pelas condições em que se produz e pela maneira como o sujeito se individua nessa prática, que é uma prática discursiva – simbolização do sujeito em corpo e espaço –, ele deixa de se inscrever na formação discursiva militar e rompe com sentidos do que significa esporte. Passa a ser um traçado do corpo na

---

<sup>60</sup> *Stealth* é um subgênero de videogames, no qual o jogador deve executar suas jogadas/objetivos de maneira furtiva, isto é, de modo a não ser notado.

rua. Em francês, “trace” liga-se a “seguir”. Gesto de interpretação do corpo na rua. Gesto de interpretação da relação corpo e espaço urbano, significando o sujeito como parte do seu percurso, de seu trajeto, do seu traçado. Movimento que avança. Fazendo seu traçado, ele segue. Pela rua, pela calçada, pelos muros, por sobre obstáculos. Em que os próprios objetos que compõem este espaço percorrido são ressignificados por estes gestos de interpretação: o Parkour.

Este é o processo de significação da composição narrativa que ele segue, que ele traça, como escrita de si: trilha de seu próprio corpo na materialidade do espaço. O espaço-rua, em que sujeitos habitualmente andam em calçadas, desviando-se de obstáculos, ganha nova materialidade significativa: textualização de uma forma de diversão, que significa os obstáculos como parte de si. Nos seus gestos, na relação com esta textualização, o sujeito se reescreve, ressignificando-se enquanto corpo que se transmuda em “instrumento” móvel, que se desloca, transferindo sentidos para os objetos (obstáculos) com que se depara: tudo é rua, tudo é espaço urbano: percurso. Instala-se novo/outro estado do processo discursivo. Corpos/objetos em movimento. (ORLANDI, 2014, p. 80)

O videogame, que também é um *sandbox*, oferece, através de elementos de *parkour*, maior individualidade na jogabilidade, ou seja, para o cumprimento de uma determinada missão do jogo, o jogador tem a possibilidade de transcorrer caminhos distintos, personalizados em cada jogada, recorrendo à prática do *parkour*, o que transforma o jogo em um espaço de significação singular, no sentido de que, para cada missão, há estratégias a serem elaboradas, considerando os obstáculos presentes, dando ao jogador inúmeras possibilidades de transcorrer um determinado caminho.

A proposta narrativa do jogo, em relação a seus personagens e à ambientação do primeiro título da série, sugere que *Assassin's Creed* e o Credo dos Assassinos tenha sido inspirada numa seita Islâmica conhecida como *Order of the Hashshashin*. Sobre o que seria a verdadeira história da Ordem dos Assassinos, Jefferson Gray esclarece:

por quase dois séculos, de 1090 a 1273, a Ordem dos Assassinos desempenhou um papel singular e sinistro no Oriente Médio. Uma pequena seita xiita mais apropriadamente conhecida como os ismaelitas nizaris, os Assassinos eram relativamente poucos, geograficamente dispersos e desprezados como hereges tanto pela maioria muçulmana sunita quanto pela maioria dos xiitas. Pelos padrões convencionais, os Assassinos não deveriam ter sido páreo para o poder militar convencional superior de qualquer um dos seus muitos inimigos. Mas perto do final do século 11, o carismático e implacável Hasan-i Sabbah forjou essa pequena seita perseguida em um dos grupos terroristas mais letais que o mundo já conheceu. Mesmo os governantes mais poderosos e cuidadosamente vigiados da época – os califas abássidas e fatímidas, os

sultões e vizires dos grandes impérios seljúcidas e ayúbidas, os príncipes dos estados cruzados, e emires que governavam cidades importantes como Damasco, Homs e Mosul – viviam com medo dos agentes assassinos camaleônicos. Conhecido como *umfida'i* (aquele que arrisca sua vida voluntariamente, da palavra árabe para “sacrifício”; plural em árabe é *fidaiyn*, ou o *fedayeen* atual), tal agente pode passar meses ou mesmo anos se esgueirando e se infiltrando em um inimigo de sua fé antes de mergulhar uma adaga no peito da vítima, as vezes em um lugar muito público. Talvez mais aterrorizante, os Assassinos escolheram não apenas um modo íntimo e pessoal de matar, mas o executarem de forma implacável, recusando-se a fugir depois e esperando receber sua própria morte rápida. (GRAY, 2010; tradução nossa)

Contudo, ainda que a referência sobre a Ordem dos Assassinos no videogame seja uma inspiração de a *Order of the Hashshashin*, esta ligação histórica é explorada exclusivamente no primeiro videogame da série, uma vez que a série é localizada, nos demais jogos, em diferentes momentos da história da humanidade, e também por diferentes lugares geográficos. A seguir, relacionamos todos os videogames, por ordem de lançamento, da franquia *Assassin's Creed* até o ano de 2018. Os videogames em negrito são considerados os jogos oficiais da franquia, portanto, selecionados como *corpus* analítico para este trabalho.

- **Assassin's Creed** (Ubisoft, 2007);
- Assassin's Creed: Chronicles de Altair (Ubisoft, 2008);
- Assassin's Creed: Bloodlines (Ubisoft, 2009);
- **Assassin's Creed II** (Ubisoft, 2009);
- Assassin's Creed: Discovery (Ubisoft, 2009);
- Assassin's Creed: Project Legacy (Ubisoft, 2010);
- **Assassin's Creed Brotherhood** (Ubisoft, 2011);
- **Assassin's Creed Revelations** (Ubisoft, 2011);
- Assassin's Creed: Recollection (Ubisoft, 2011);
- **Assassin's Creed III** (Ubisoft, 2012);
- Assassin's Creed III: Liberation (Ubisoft, 2012);
- **Assassin's Creed IV: Black Flag** (Ubisoft, 2013);
- Assassin's Creed: Pirates (Ubisoft, 2013);
- **Assassin's Creed: Rogue** (Ubisoft, 2014);

- **Assassin's Creed: Unity** (Ubisoft, 2014);
- Assassin's Creed: Memories (Ubisoft, 2015);
- Assassin's Creed Chronicles: China (Ubisoft, 2015);
- **Assassin's Creed: Syndicate** (Ubisoft, 2015);
- Assassin's Creed Chronicles: India (Ubisoft, 2016);
- Assassin's Creed Chronicles: Rússia (Ubisoft, 2016);
- Assassin's Creed: Identity (Ubisoft, 2016);
- **Assassin's Creed: Origins** (Ubisoft, 2017).

Relacionamos, também, a seguir, a classificação indicativa para os videogames que analisamos, segundo a tabela ESRB (vide cap. 2), na qual observamos o modo como a violência aparece nesses jogos, o que determina sua classificação.

---

<b>Assassin's Creed</b>	Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360		Blood, Strong Language, Violence	Ubisoft
-------------------------	---	--	----------------------------------	---------

Figura 46 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>61</sup>.

---

<b>Assassin's Creed II</b>	Windows PC		Blood, Intense Violence, Sexual Content, Strong Language	Encore Software
----------------------------	------------	---	---	-----------------

Figura 47 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed II*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>62</sup>.

---

<b>Assassin's Creed Brotherhood</b>	Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360		Blood, Sexual Themes, Strong Language, Violence	Ubisoft
-------------------------------------	---	---	--	---------

Figura 48 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed Brotherhood*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>63</sup>.

<sup>61</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>62</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>63</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<b>Assassin's Creed: Revelations</b>	Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360		Blood, Language, Mild Sexual Themes, Violence	Ubisoft
--------------------------------------	---	---	--	---------

Figura 49 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed Revelations*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>64</sup>.

<b>Assassin's Creed III</b>	Windows PC, PlayStation 3, Wii U, Xbox 360		Blood, Intense Violence, Sexual Themes, Strong Language	Ubisoft
-----------------------------	--	---	--	---------

Figura 50 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed III*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>65</sup>.

<b>Assassin's Creed IV: Black Flag</b>	PlayStation 3, Wii U, Xbox 360		Blood, Sexual Themes, Strong Language, Use of Alcohol, Violence	Ubisoft
--	-----------------------------------	---	--	---------

Figura 51 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>66</sup>.

<b>Assassin's Creed Rogue</b>	Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360		Blood, Strong Language, Violence	Ubisoft
-------------------------------	---	--	----------------------------------	---------

Figura 52 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed: Rogue*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>67</sup>.

<b>Assassin's Creed Unity</b>	Windows PC, PlayStation 4, Xbox One		Blood and Gore, Intense Violence, Sexual Themes, Strong Language, Use of Alcohol	Ubisoft
-------------------------------	---	---	---	---------

Figura 53 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed: Unity*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>68</sup>.

<b>Assassin's Creed Syndicate</b>	PC com Windows, PlayStation 4, Xbox One		Sangue, Referência a Drogas, Linguagem Forte, Violência	Ubisoft
-----------------------------------	---	---	--	---------

Figura 54 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed: Syndicate*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>69</sup>.

<sup>64</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>65</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>66</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>67</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>68</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>69</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

Assassin's Creed Origins

Windows PC,  
PlayStation 4, Xbox  
One



Blood and Gore, Drug Reference, Intense  
Violence, Nudity, Sexual Content, Strong  
Language, Use of Alcohol

Ubisoft

Figura 55 – Classificação Indicativa de *Assassin's Creed: Origins*, segundo o ESRB. Fonte: ESRB<sup>70</sup>.

Observando os títulos da franquia *Assassins Creed*, que compõem o corpus de análise, e considerando a avaliação e classificação da violência emitida pelo ESRB, em relação a estes videogames, observamos claramente um único posicionamento, os jogos possivelmente se enquadram a pessoas acima de dezessete anos. Uma classificação similar para o conjunto de jogos já era esperada, uma vez que a proposta dos videogames se altera minimamente. Portanto, para que possamos refletir mais precisamente sobre o posicionamento do ESRB em relação a estes videogames, consideramos uma descrição mais detalhada de um destes jogos na Tabela 4.

Este é um jogo de ação e aventura em que os jogadores seguem a **história de assassinos egípcios** (Bayek e Aya de Siwa) encarregados de derrubar uma ordem secreta que ameaça o poder de Cleópatra. À medida que **os jogadores** exploram ambientes egípcios, gregos e romanos de mundo aberto, eles **realizam missões para encontrar, perseguir e matar inimigos em combates frenéticos ao estilo corpo a corpo**. Algumas cenas também retratam **atos intensos de violência: um homem espancado até a morte com um orbe; uma criança sendo esfaqueada. Assassinatos e lutas são destacados por gritos de dor e grandes efeitos de respingos de sangue. Uma sequência descreve partes do corpo humano e sangue em uma caverna; outra cena descreve brevemente um corpo sem cabeça empalado em uma estaca**. O jogo inclui uma missão envolvendo prostitutas em um bordel em que um casal pode ser parcialmente observado fazendo sexo (isto é, gemendo). As personagens femininas são por vezes apresentadas de topless no bordel; algumas salas contêm desenhos de figuras envolvidas em vários atos sexuais. Durante o curso do jogo, um personagem menciona brevemente um tubo de ópio. O personagem do jogador é descrito bebendo álcool durante uma sequência de cenas; depois de um tempo, **os jogadores devem andar e se envolver em uma briga enquanto a tela e os controles estão prejudicados. As palavras “f\*\*k”, “sh\*t” e “c\*nt” aparecem no diálogo**.

Tabela 4 – Descritivo de elementos interativos. Fonte: ESRB<sup>71</sup>; grifo nosso.

Há uma discursividade que significa a violência no jogo a partir da perspectiva e dos critérios utilizados pela ESRB (vide figuras 47 a 56 e tabela 4, acima). Esse modo de significar visa, supostamente, censurar o acesso do videogame a certos públicos. Ao

<sup>70</sup> Disponível em <<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home>>. Acesso em maio de 2018.

<sup>71</sup> Disponível em <[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)>. Acesso em abr. 2018

mesmo tempo, o texto da tabela 4 e das referidas figuras explicita qualidades (*features*) do jogo, relacionando-as àquilo que, ao mesmo tempo, pode causar constrangimento, exposição indevida à conteúdo sexual, violento ou criminoso, por exemplo.

A formulação da violência é descrita na tabela como recorrendo tanto à base material linguística (linguagem forte, diálogos com palavras com consideradas chulas, como *fuck* e *shit*), quanto à base material audiovisual, fundamental para a composição audiovisual das cenas em que avatares precisam cumprir objetivos específicos – perseguir, matar, combate corpo a corpo, espancar, esfaquear – ou se exporem a cenas de horror e violência – sangramento, decepamento, estupro, esquartejamento, empalação, dor, gritos etc., envolvendo, muitas vezes, referências ao uso de drogas, sexo, nudez. Ou seja, todas essas qualidades, verbalmente descritas segundo a classificação ESRB, aparecem como significantes descritores de sentidos de violência que, por sua vez, discursivizam o que a experiência de jogar a franquia *Assassin's Creed* pode proporcionar ao jogador.

O enredo e os objetivos programados o inscrevem em um universo semântico estabilizado a partir da evidência de que a experiência com a/da violência pode ser altamente positiva e produzir excelente entretenimento. Tal experiência é significada como uma proibição que, no jogo, torna-se acessível, experienciável, liberada, como se fosse naturalmente própria ao jogador, homem de carne e osso que supostamente pode saciar algo que constituiria seus desejos mais secretos – matar, assassinar, lutar, cometer crimes, insultar –, mas que, são fortemente censurados no universo semântico juridicamente controlado que conforma aspectos da sociedade que o jogo não reproduz ou distorce. Assim, o conflito também é reduzido a algo que só se realiza violentamente, via disputa corpo a corpo, de modo que somente um corpo reste inteiro/vivo/vencedor. A nudez também é monossemicamente apresentada como um gesto simbolicamente violento, passível de censura, normalmente associada ao sexo, que, por sua vez, também aparece articulado ao sentido de crime, como prática violenta, depravada, ilícita, condenável, desprezível.

Assim são construídos o ambiente, o cenário e a circunstância da violência na franquia, o que parece remeter o jogador à experiência de um submundo paralelo, tal como aquele que a sociedade, em geral, esforça-se para manter invisível ao

funcionamento semanticamente normal que produzem a evidência da boa civilidade, da ordem e do progresso pacíficos. Curiosamente, a discursividade dominante significando a violência dessa maneira é aquela que reproduz a máxima de que os fins justificam os meios. Neste caso, o fim corresponde à restauração/manutenção de certo *status quo* qualificado como um estado de paz mundial, um bem comum que beneficiaria todo e qualquer ser humano comprometido com tal evidência.

Para dar visibilidade a essa relação mostramos alguns recortes de sites especializados, relatando a violência, destacada pelo ESRB, como forma que pode medir o acesso ao entretenimento. Por exemplo, o site GameCoin, que em uma publicação destaca cinco razões para se jogar *Assassin's Creed: Origins*, dentre as quais a violência ganha destaque.

## Arenas

Como todo episódio da série, toda a trama é regada a sangue e execuções sádicas. Nessa edição, que ocorre numa época em que romanos e egípcios se amasiavam às margens do Nilo. Daí, há confrontos dentro de arenas de gladiadores. E o jogador terá que encarnar o espírito de Maximus Décimus Meridius e fatar seus inimigos. Mas neste caso, o jogador está longe de ser o espanhol salvador de Roma.



Figura 56 – Recorte do Site GameCoin que lista 5 razões para se jogar *Assassin's Creed*, e entre elas está a violência exacerbada, através de sangue e execuções sádicas. Fonte: GameCoin<sup>72</sup>.

<sup>72</sup> Disponível em <<http://www.gamecoin.com.br/assassins-creed-origins-cinco-razoas-para-jogar/>>. Acesso em 29 de julho de 2018.

A saga *Assassin's Creed* narra uma disputa milenar entre duas ordens distintas, Os Templários e os Assassinos, ainda que ambas tenham um mesmo objetivo, **restaurar/manter a paz no mundo**. Contudo, o estopim para que várias batalhas entre essas duas Ordens fossem travadas, está na condição do meio pelo qual as Ordens planejam alcançar seu objetivo. A Irmandade dos Assassinos busca a paz, compreendida a partir do conceito do livre arbítrio, segundo o qual a capacidade humana se desenvolverá transformando os seres humanos em indivíduos melhores. Já a Ordem dos Templários busca a paz através da ordem e controle, ocasionando a erradicação da liberdade das pessoas. Essas duas posições identificam a Ordem dos Templários e a Irmandade dos Assassinos, justificando um estado de guerra entre tais grupos, em que o sadismo, forma dominante de significar a violência na franquia, aparece como elemento que tempera, sem economia, a *jogabilidade* e o *gameplay*, cujo palco se configura como um campo de batalhas ornamentado por gestos de interpretação que as situam face à certa memória que enquadra uma versão para fatos e acontecimentos históricos reconhecidamente pertinentes à história da humanidade.

No âmbito da disputa entre Assassinos e Templários, luta-se pela posse de objetos mágicos, tecnologicamente avançados, que permitiriam, por exemplo, o controle de pensamentos e vontades dos indivíduos. Cada ordem, portanto, disputa a posse de tais objetos, pois estes destravam o caminho para que os objetivos do jogo possam ser alcançados. Estes objetos, denominados Peças do Éden, foram criados pela Primeira Civilização, uma raça de seres altamente avançados que criaram a espécie humana e o Éden. Assim sendo, as Peças do Éden teriam permitido que a Primeira Civilização controlasse os seres humanos, fazendo-os de escravos. A partir de uma relação entre membros da Primeira Civilização e humanos surgiu uma raça híbrida, biologicamente imune ao controle mental daqueles artefatos. Adão e Eva, que eram os pioneiros dessa raça, roubaram um dos artefatos mágicos, a Maça do Éden, iniciando uma rebelião liderada por Eva.

Em decorrência de uma explosão solar, durante a guerra entre seres humanos e a Primeira Civilização, ambas as raças foram dizimadas. No entanto, a raça humana que apresentava mais facilidade de proliferação se reergueu, conquistando o domínio da Terra, enquanto a Primeira Civilização fora extinta.

A Ordem dos Templários, que só recebeu esse nome durante a Terceira Cruzada na Terra Santa, sugere que sua origem aconteceu em decorrência do assassinato de Abel por Caim, seu irmão. Caim teria assassinado Abel para tomar posse da Maça do Éden. Os Templários estabeleceram para si um objetivo: estudar e controlar as Peças do Éden, de modo a recuperar o domínio sobre os povos e, dessa maneira, reestabelecer a paz entre eles.

Em contrapartida a história da Irmandade dos Assassinos busca a preservação da liberdade humana. Ao contrário dos Templários, que estabelecem relações de poder e hierarquia entre si, através da política e/ou religião, os assassinos têm como fundamento de atuação a obscuridade. Na filosofia da Irmandade, foram estabelecidas três regras que regem a atuação de um assassino, quais sejam: (1º) mantenha sua lâmina longe dos inocentes; (2º) esconda-se em plena vista; (3º) nunca comprometa a Irmandade.

Em suma, para se tornar assassino, o indivíduo deve estar disposto a obedecer a todos os princípios da Ordem dos Assassinos, assumindo um compromisso de vida, que também significa um sacrifício pelo bem da humanidade. Contraditoriamente, a Ordem dos Assassinos, que tem como prerrogativa discursiva a defesa da liberdade individual, coloca seus membros em estado de dedicação e servidão.

Podemos compreender, dessa maneira, que a franquia *Assassin's Creed* não se abstém de significar a violência exclusiva e exaustivamente em relação as cenas de assassinato. A violência nesta franquia se estabelece também, no ambiente virtualizado do videogame, pelo exercício do poder e pela manutenção de certas relações de poder, o que sustenta a disputa entre o Credo dos Assassinos e a Ordem dos Templários. Trava-se, assim, uma guerra ideológica, baseada na distribuição do poder (político), o que a narrativa de *Assassin's Creed* se propõe a contar. Uma disputa de forças e de sentidos que ambas as Ordens pretendem controlar e vencer.

O recorte apresentado na figura 58 mostra um diálogo entre um Assassino e um Templário. Toda a violência visual, significada pelos conflitos físicos e assassinatos, ocorre em relação a esta disputa de/por sentidos, ideais, poder. A violência estabelecida no regimento do Poder, com a determinação de uma conduta, constantemente se torna legítima, em nome de um Estado e/ou Religião, justificada como um propósito maior. Em

comparação a este sentido de legitimidade, Greciely Cristina da Costa (2014, p. 21), sobre a violência policial exercida contra a sociedade, esclarece: “tornou-se constante, em nossa sociedade, tratar a violência policial como legítima quando autorizada pelo Estado. Tornou-se constante significá-la como legítima para garantir a ordem, a paz e a segurança”. Entretanto, a violência, no que tange suas relações de poder, significada no ambiente virtualizado do videogame, é discursivamente significada como lícita, e consumível. Ademais, na mesma direção do que coloca Greciely Costa, na franquia *Assassin's Creed*, todos os atos ditos violentos tornam-se gráfica, histórica e ideologicamente trabalhados de modo que sua ocorrência passa a ser justificada e autorizada em favor de um bem maior (a paz no mundo).



Figura 57 – O Assassino na imagem, Ezio Auditore, atua no período da renascença italiana, desdenha a filosofia de paz proposta pelos Templários, pois acredita que a condição de paz almejada pela Ordem dos Templários é apenas um álibi para a manutenção do poder político.

Ao longo das narrativas forjadas e organizadas pelos jogos da franquia, a disputa entre Templários e Assassinos acontece em diferentes momentos históricos da humanidade, como a Terceira Cruzada na Terra Santa, o Renascimento na Itália, a Revolução Francesa etc. Já quando se passa nos dias mais atuais, a busca pelos

Pedaços do Éden continua através de uma empresa, as Indústrias Abstergo. Fundada por Templários, a empresa desenvolveu uma tecnologia denominada Animus. O Animus permite que uma pessoa possa reviver suas memórias genéticas, ou seja, uma pessoa consegue reviver a vida de seus antepassados, acessando sua história. Por meio dessa tecnologia, pode acessar a localização das Peças do Éden. Os Assassinos, por sua vez, são raros e buscam o acesso genético ao Animus para manterem seguros estes artefatos. Ou seja, à medida que o jogador avança de um jogo a outro na franquia, ele assume um personagem que é capaz de reviver as memórias genéticas de um antepassado e então (re)visita determinado momento histórico remoto da humanidade, o qual se apresenta como uma versão forjada com a finalidade de estabelecer as condições materiais necessárias para instaurar a jogabilidade, o *gameplay* e o entretenimento. Vejamos, pois, como essa história acontece nos videogames restituindo entre os jogos da franquia uma ordem histórica cronológica.

**Assassins Creed Origins** (Ubisoft, 2017). Esta saga inicia-se no Egito em 51 a.C., época em que Ptolomeu XIII subiu ao trono, junto de sua irmã Cléopatra. A Ordem dos Anciões, que futuramente passaria a ser conhecida como a Ordem dos Cavaleiros Templários, passou a influenciar o jovem Ptolomeu em suas decisões políticas, e vendo que Cléopatra era firme em suas posições, instigou seu banimento do trono. Assim, o personagem (controlável pelo jogador) Medjay Bayk inicia uma tentativa de frustrar os planos da Ordem dos Anciões, fundando os Ocultos, uma irmandade que se tornaria depois a Ordem dos Assassinos.

**Assassin's Creed** (Ubisoft, 2007) se passa no ano de 1191, quando a Ordem é (re)conhecida como Templários. Durante a Terceira Cruzada na Terra Santa, estava em busca da Maça do Éden, um dos artefatos mágicos do Éden. Então, para frustrar os planos da Ordem Templária, surge o Assassino Altair Ibn-La'Ahad, que foi responsável pela morte de dez Templários, inclusive do Mestre Assassino Al Mualim, que se mostrou traidor da causa da Ordem dos Assassinos.

Durante o Século XV, em **Assassin's Creed II** (Ubisoft, 2009), liderados por Rodrigo Borgia, figura histórica que se tornou Papa, os Templários mataram Giovanni Auditore da Firenze e seus filhos, permanecendo vivo somente Ezio Auditore da Firenze, que, impulsionado pelo desejo de vingança e descobrindo a identidade de seu falecido

pai como Assassino da Ordem, possa a protagonizar a narrativa do videogame, tornando-se Assassino e lutando para impedir os planos da Ordem dos Templários. Ezio, portanto, segue como personagem principal em **Assassin's Creed Brotherhood** (Ubisoft, 2011), lutando para reestabelecer Roma e a Ordem dos Assassinos diante da corrupção instaurada pelo governo Papal de Rodrigo Borgia, que usa a Ordem Templária em causa própria. Logo após atingir seus objetivos, Ezio parte para a capital do Império Otomano, Istanbul, para buscar e proteger misteriosas chaves escondidas, as quais, se se tomadas pelos Templários, comprometeriam todos os segredos da Irmandade dos Assassinos. Estes segredos são descritos no jogo **Assassin's Creed Revelations** (Ubisoft, 2011).

Com as grandes navegações, os Templários buscaram se estabelecer no Novo Mundo, nas Índias Ocidentais, sob comando de Laureano de Torres. Tinham como objetivo localizar e proteger um local denominado Observatório, que havia sido lar da Primeira Civilização. Portanto, em **Assassin's Creed Blag Flag** (Ubisoft, 2013), toda temática e ambientação da narrativa acontece na perspectiva das navegações, tendo como protagonista Edward Kenway, um pirata que se tornaria Assassino da Irmandade.

Na Guerra dos 7 anos, a Ordem dos Templários ainda buscava expandir as relações no Novo Mundo, e encontrar o Templo da Primeira Civilização, situado na América do Norte. Na narrativa de **Assassin's Creed Rogue** (Ubisoft, 2014), Shay Cormac, protagonista do jogo, inicia sua trajetória como Assassino, contudo, descobre em sua jornada que, no Templo da Primeira Civilização, existiam Peças do Éden que não instituíam nenhum poder; porém, em seus devidos lugares, mantinham o planeta Terra estável. No videogame, a causa do terremoto em Lisboa de 1755<sup>73</sup> é explicada como decorrente da remoção de uma das Peças do Éden, o que influenciou a decisão de Shay Cormac de migrar da Irmandade dos Assassinos para a Ordem dos Templários. Após o ocorrido, o jogador passa a controlar as ações de Shay como Templário.

Em **Assassin's Creed III** (Ubisoft, 2012), o jogador controla inicialmente um Templário, Haytham Kenway, filho de Edward Kenway (personagem principal de

---

<sup>73</sup> “Na manhã de 1º de novembro de 1755, Dia de Todos os Santos, Lisboa foi cenário de uma das maiores tragédias da história. Um terremoto seguido por tsunami e incêndios deixou milhares de mortos e igrejas destruídas no extremamente devoto Reino de Portugal, ironia que impactou o pensamento da época” (PÉCORA, 2010).

*Assassin's Creed Black Flag*). A narrativa aqui se estabelece em meados da Guerra Revolucionária Americana. Haytham busca, através de um medalhão, um armazém que conteria Peças do Éden. Haytham, após uma missão de salvamento de escravos Mohawak, relaciona-se com uma mulher, Kaniehti:io, e juntos têm um filho, Ratonhnhaké:ton, o qual, mais tarde, no mesmo jogo, torna-se o Assassino protagonista, rebatizado como Connor, que fora treinado por Aquiles, um sobrevivente Assassino da Ordem dos Templários na Guerra dos 7 anos.

**Assassin's Creed Unity** (Ubisoft, 2014) narra acontecimentos em Paris durante a Revolução Francesa, no fim do século XVIII. O personagem principal Arno Victor Dorian, neste videogame, é apaixonado por uma Templária, Élise de La Serre. O grande objetivo de Arno é expor toda uma conspiração por detrás da Revolução. Eventos como a Tomada da Bastilha são explorados no videogame.

A Revolução Industrial é palco para **Assassin's Creed Syndicate** (Ubisoft, 2015). No ano de 1868, os gêmeos Jacob Frye e Evie Frye são protagonistas do videogame, lutando contra o crime organizado instaurado em Londres no período da Era Vitoriana. Evie é a primeira assassina, entre os jogos oficiais, que se estabelece, junto de seu irmão, como protagonista da franquia. Os Templários têm como objetivo tomar o poder exercido pela igreja e pela monarquia sobre os ingleses.

Ao transcorreremos a narrativa da franquia *Assassin's Creed* como um todo, verificamos como essa narrativa funciona como o fio discursivo que (re)cria uma certa historicidade que justifique a disputa violenta por poder entre as duas ordens, justificando, em decorrência, a inscrição do jogador nessa ordem discursiva e nas redes de filiações de sentido que tal ordem evoca. A questão principal pode ser formulada da seguinte maneira: violência como meio de tomada ou exercício de poder, numa conjuntura que expõe rivalidades entre forças imperiais. Tais forças são encarnadas por personagens que desempenharam, de uma forma ou de outra, protagonismo na história da humanidade e que são (re)criados de modo a construir uma situação de jogo verossímil, atrativa, competitiva. Essa disputa entre ordens (re)cria a dicotomização do mundo sustentada a partir de embates entre discursividades mais ou menos cristalizadas socialmente: os mocinhos contra os bandidos; o bem versus o mal; os iluminados contra os cegos; os burgueses contra os camponeses; os colonizadores

contra os colonizados; os governantes versus os governados etc. Todos esses pares podem ser inscritos na paráfrase que opõe Templários a Assassinos, em busca da possibilidade da construção de uma suposta paz que deveria reinar no mundo (situação em que tais dicotomias estariam supostamente eliminadas).

A remissão a personagens icônicos da história mundial produz uma espécie de identificação com o jogador, permitindo que ele entre no jogo e se disponha a jogá-lo. Cleópatra aparece ilustrada na figura 59, enquanto Julio César, na figura 60.



Figura 58 – Cleópatra, representada no videogame *Assassin's Creed Origins*. Fonte: *print* do autor.



Figura 59 - Júlio César, Imperador Romano, representado no videogame *Assassin's Creed Origins*.  
Fonte: *print* do autor.

Quando a franquia passa a representar a Renascença Italiana, consequentemente, as relações e disputas por poder remetem o jogador ao império cristão da Igreja Católica, e as narrativas centram-se em personagens como o Papa Alexandre VI, na figura 61, e Leonardo da Vinci e Nicolau Maquiavel, figura 62, posicionados, respectivamente, a favor do renascentismo e em defesa da liberdade.



Figura 60 – Papa Alexandre VI, Rodrigo Borgia, representado no videogame *Assassin's Creed 2: Brotherhood*. Fonte: *print* do autor.



Figura 61 – Leonardo da Vinci, em destaque, representado no videogame *Assassin's Creed 2: Brotherhood*. O personagem tem papel fundamental, pois é um engenheiro de armas que fornece tecnologias para o cumprimento de missões. Fonte: *print* do autor.

No decorrer dos anos, a industrialização deu uma nova perspectiva a essas relações, fazendo deslizar o sentido de poder, que passa a ser associado à capacidade de produção e consumo. Nesse cenário, aparecem personagens que nos remetem a Karl Marx, figura 63, e Charles Darwin, figura 64. Por outro lado, a Ordem dos Templários representa a instauração de uma milenar estratégia de domínio global ao fundarem uma empresa de alta tecnologia como fachada, a Abstergo, responsável pela produção das condições econômicas necessárias para que tal ordem se mantenha economicamente em disputa contra os Assassinos.



Figura 62 – Karl Marx, representado no videogame *Assassin's Creed: Syndicate*. Fonte: *print* do autor.



Figura 63 – Charles Darwin, em destaque, personagem no videogame *Assassin's Creed: Syndicate*.  
Fonte: *print* do autor.

Essas relações de poder (Imperialismo, Monarquia, Religião, Economia etc.), virtualizadas no espaço semântico da franquia *Assassin's Creed*, sustentam a (re)produção de efeitos de sentido de/para violência, condição de produção da luta pela liberdade e/ou pela paz. Consequentemente, toda a exposição da violência descrita pelo órgão de controle ESRB, está funcionando através dos sentidos de violência que estão sendo significados pela condição primeira de violência, pelo modo como se disputa o poder, se impõe restrição à liberdade individual (“livre arbítrio”).

Com efeito, a franquia dicotomiza violência e paz, esta como antítese de violência, embora em ambas as formações discursivas, a que produz a evidência da violência (sob a forma de suas metáforas possíveis) e a que produz a evidência da paz (sob a forma de suas metáforas possíveis), o efeito ideológico reproduz a coesão com o sentido de poder. Violência para se alcançar poder. Poder para se alcançar paz.

Recorremos, como lugar de contraponto, a duas posições que administram o sentido de paz. Para as Nações Unidas, “viver em uma Cultura de Paz significa **repudiar todas as formas de violência**, especialmente a cotidiana, e promover os princípios da **liberdade, justiça, solidariedade e tolerância**, bem como **estimular a compreensão entre os povos e as pessoas**” (UNESCO, 2003; grifo nosso). Para Arendt (1990), violência é um instrumento do totalitarismo, sendo um fator preponderante, já que, é um meio que necessita de orientação e justificação dos fins que persegue. Na franquia *Assassin's Creed*, entretanto, somente o controle do poder permitiria a conquista da paz, o que só poderia se dar pela mediação da violência. Dai o recurso a formas de linguagem e formas tecnológicas de produção e exercício da violência. Discurso.

Como podemos observar, a franquia *Assassin's Creed* constrói seu universo nos videogames explorando e forjando uma narrativa histórica da humanidade a partir do modo como essa narrativa se apresenta cristalizada na sociedade. Desse processo decorrem versões, metáforas da forma cristalizada de tal narrativa. Além disso, faz uso constante de personagens e momentos bíblicos, construindo novos discursos sobre o acontecimento de fatos que fazem parte da crença religiosa. É pelo mecanismo da construção de tais versões que as articulações discursivas se tornam possíveis, abrindo a narrativa dos jogos que compõem a franquia a lacunas de uma memória que determina

todo o dizer sobre a existência do homem. Sobre o funcionamento da memória, na perspectiva discursiva, Orlandi esclarece:

a memória, por sua vez, tem suas características, quando pensada em relação ao discurso. E, nessa perspectiva, ela é tratada como interdiscurso. Este é definido como aquilo que fala antes, em outro lugar, independente. Ou seja, é o que chamamos memória discursiva: o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada da palavra. O interdiscurso disponibiliza dizeres que afetam o modo como o sujeito significa em uma situação discursiva dada. (ORLANDI, 2001, p. 31)

Algo desse interdiscurso retorna a partir das versões narrativas propostas pelos jogos de *Assassin's Creed*, situando o jogador no campo do possível, e da violência enquanto regime determinante desse possível. A violência enquanto prática determinante de uma posição significativa, validada pelo jogo e pelos órgãos de controle que determinam a quem os jogos encontram-se, por um lado, acessíveis, e, por outro lado, consumíveis. Com Anderson Juno, acrescentamos que

embora o game não esconda a violência praticada pelos Assassinos, este grupo é o dos mocinhos da história, enquanto os Templários são os vilões. Perguntado pela nossa reportagem se o fato de idealizar um grupo e demonizar um outro pode causar confusão ou 'deseducar' os jogadores, o professor Salah responde que "não mais do que qualquer obra de ficção estruturada em torno do confronto com eventuais inimigos. Ninguém deve tomar o enredo da série como 'História' e não me parece que essa hipótese possa ser levantada seriamente", além disso, "o compromisso com a 'verdade' pertence a outras instâncias, como a imprensa, a historiografia e o sistema penal, por exemplo". (JUNO, 2016)

É nessa perspectiva que vemos a tela inicial como um pedido de desculpas antecipado que significa uma estratégia de marketing. Esta tela, reproduzida na figura 65, é exibida em todos os videogames da franquia. Aparentemente, resguarda-se, com o referido texto, a possibilidade de a empresa desenvolvedora da franquia ter sua reputação maculada. Minimamente, podemos acrescentar que ao enunciar que a franquia de jogos foi desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural, de diversas crenças, orientações sexuais e identidades de gênero, articula-se discursivamente a evidência de que qualquer jogador poderia desempenhar o papel de um Assassino,

manipulando um avatar de modo a cumprir, com a violência necessária, o objetivo de lutar pelo estabelecimento da paz mundial.

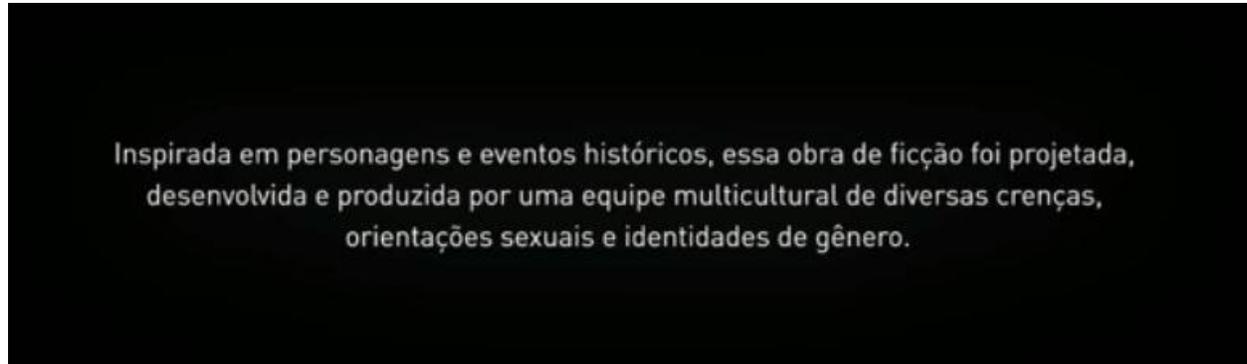


Figura 64 – Recorte da tela inicial do videogame *Assassin's Creed Syndicate*, presente em todos os jogos da franquia.

### **Considerações Parciais**

Combinando fatos e lendas, personagens reais, bíblicos e fictícios, eventos, guerras e períodos históricos, a franquia de videogames *Assassin's Creed* produz uma narrativa que coloca em cena um processo metafórico que estabiliza certo percurso de sentidos que concorre para que a evidência da violência seja produzida, sobretudo, associada ao sentido de sadismo, sendo justificada pela necessidade de se conquistar o controle do poder. Sadismo, também, porque os sentidos de violência no jogo endereçam o (nos remetem ao) sentido de paz. Tal é objetivo dos jogos da franquia.

As narrativas que os jogos operam funcionam como maneiras de condução das histórias dos jogos, direcionando os jogadores a se filiarem à posição ideológica encarnada pela Ordem dos Assassinos, cuja violência é justificada relativamente aos objetivos do jogo (estabelecer a paz mundial). Nos livros que narram as histórias dos videogames, podemos ler a violência como evidência produzida e justificada no âmbito do poder decorrente da posse do conhecimento (de modo a fazer funcionar a relação lógica que coloca o conhecimento a favor da violência, isto é, quanto mais conhecimento um indivíduo possui, mais violento ele pode ser para que faça valer essa forma de poder como hegemônica na relação com as demais). Nos livros, os assassinatos são descritos

como fontes e instrumentos do conhecimento, como nos diz Oliver Bowden (2015, p. 10): “Assassen, como se sabe, representa ‘guardião’ em árabe, os Assassinos são os guardiões dos segredos, e os segredos que guardam são de conhecimento”. Ou ainda:

Al Muallim disse que os Assassinos não eram matadores indiscriminados, não como o mundo em geral gostava de pensar, mas eram incumbidos apenas do assassinato dos maus e dos corruptos. A missão deles era levar a paz e a estabilidade à Terra Santa, fomentar nela um código não de violência e conflito, mas de pensamento e contemplação. (BOWDEN, 2015a, p. 140)

Nas situações criadas pelas narrativas que compõem a franquia, ao jogador é permitido o estabelecimento de estratégias que o levem a alcançar um determinado objetivo, contudo, o objetivo em si, que está condicionado ao assassinato de personagens, não é opcional, ou seja, a violência neste âmbito está inscrita na proposta inicial do videogame como um sentido compulsório, com o qual o jogador deve se filiar para dispor-se ao jogo. Cabe então ao jogador selecionar, por exemplo, o tipo de arma, a forma de acesso ao recinto onde está seu inimigo etc.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que os videogames podem ser compreendidos como produto midiático decorrente do funcionamento da discursividade hegemônica das novas tecnologias da informação e do conhecimento. Uma das características desse tipo de mídia consiste em estabelecer versões dos saberes que circulam socialmente sob a forma de narrativas que se dispõem sob a forma de um jogo lúdico, no qual o sujeito se inscreve como um jogador capaz de exercer o controle de um avatar e reconhecer-se invencível e bem sucedido na execução de determinada tarefa/determinado objetivo/desafio. Dessa maneira, os videogames funcionam socialmente como instrumentos para a produção e disseminação de discursos.

Enquanto jogadores, participamos dos jogos e com eles estabelecemos relações diversas. Significamos e somos significados por estas relações. As narrativas e histórias que compõem o universo semântico dos videogames nos enredam, produzindo efeitos sobre nossa subjetivação, o que se metaforiza enquanto uma posição significativa em jogo. Dessa maneira, lidamos com sentidos que nos significam e sustentam a significação que atribuímos ao nosso entorno e aos outros que dele também fazem parte.

O universo semântico proposto pelo videogame propõe a seus jogadores um espaço de fuga, de (res)significação, de entrada em um círculo mágico, no qual o jogador pode filiar-se a outras articulações discursivas, de modo que evidências cristalizadas possam deslizar. Isso pode produzir efeitos sobre premissas éticas e morais já cristalizadas na sociedade, de tal modo que faça sentido ao jogador inscrever-se em um rede de memória que o signifique como um Assassino violento, assim como ocorre na franquia de videogames *Assassin's Creed*, analisada neste trabalho, quando nos perguntamos pelo discurso da violência que significa práticas de linguagem possíveis de se estabelecerem para sujeitos em situação de jogos eletrônicos.

Na referida franquia, a violência medeia enquanto evidência de sentido a articulação na memória de uma relação lógica: violência produz poder e poder produz paz. Esta fórmula lógica constitui uma regularidade discursiva que produz coerência para inúmeros universos semânticos em funcionamento em inúmeros videogames. As

reflexões e análises aqui formuladas nos ajudam a compreender algo desse funcionamento e do processo histórico que o determina.

Em *Assassin's Creed*, portanto, sentidos de violência articulam-se ao sentido de poder, objeto de disputa que se realiza por meio do embate de forças, condição de produção da significação da violência como evidência, em sua transparência: único meio de combate, único meio de resistir à força, único meio de exercício de poder, único meio de tornar a luta pela paz e pela liberdade possível. Nessa direção, a violência é positivada, de modo, inclusive, a realçar as qualidades do videogame, de modo que ele se apresente como um produto ao consumo inequívoco (sem contra-indicações).

**GAME OVER**

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUSTINI, C.; ALFERES, S.; RODRIGUES, E. Notícia sensacionalista: uma forma de captar o olhar via imaginário. In: SILVA, T. D.; SOUZA, T. C.; AGUSTINI, C. (Orgs.). **Imagens na Comunicação e Discurso**. São Paulo: AnnaBlume, 2012. p. 139–178.

ALMEIDA, F.S. **O que (não) é um RPG**: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre Role Playng Game. Dissertação. Rio de Janeiro, UERJ, 2008.

ALVES, L. **Game over**: jogos electônicos e violência. São Paulo: Ed. Futura, 2005.

AMOROSO, D. A história dos video games: do osciloscópio aos gráficos 3D. **Tecmundo**, dez. 2009. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

ANJOS, A. Os primeiros jogos de tabuleiro da história. **Obvious**, jan. 2013. Disponível em: <[http://lounge.obviousmag.org/anna\\_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html](http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html)>. Acesso em: 17 mar. 2016.

ARCE, N. Video Game Pioneer Ralph Baer Dies at 92: the Brown Box Technology Inspired the Magnavox OdysseyTech. **Times**, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.techtimes.com/articles/21696/20141208/video-game-pioneer-ralph-baer-dies-at-92-the-brown-box-technology-inspired-the-magnavox-odyssey.htm>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

ARENDT, A. **As Origens do Totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

ARRUDA, F. 8 tecnologias inventadas para a guerra que fazem parte de nosso cotidiano. **Tecmundo**, jan. 2013. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/tecnologia-militar/34671-8-tecnologias-inventadas-para-a-guerra-que-fazem-parte-do-nosso-cotidiano.htm>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

BAJDA, P. Como “Mortal Kombat” fez a Indústria de games entrar na política. **Vice**, 23 out. 2017. Disponível em: <[https://www.vice.com/pt\\_br/article/ne3vmz/wpt-como-mortal-kombat-fez-a-industria-de-games-entrar-na-politica](https://www.vice.com/pt_br/article/ne3vmz/wpt-como-mortal-kombat-fez-a-industria-de-games-entrar-na-politica)>. Acesso em: 28 abr. 2018.

BARROS, R.C.B. Traço, corpo, sentido: sobre a escola, a criança e a escrita. In: FERREIRA, E.L.; ORLANDI, E.P. (Orgs.). **Discursos sobre a Inclusão**. Niterói: Intertexto, 2014. p. 219–267.

BELLONI, M.L. Infância, máquinas e violência, **Educação & Sociedade**, v. 25, n. 87, p. 575–598, ago. 2004.

BERNASKI, J.; SOCHODOLAK, H. História da violência, cotidiano e vida social. **Historiografia, acervos e fontes**, v. 40, p. 13-29 jul. 2016.

BÍBLIA. **Bíblia sagrada**. São Paulo: Editora Canção Nova, 2007.

BOWDEN, O. **Assassin's Creed: a cruzada secreta**. 25ª. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015a.

\_\_\_\_\_. **Assassin's Creed: irmandade**. 30ª. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015b.

CARVALHO, J. King, criadora do Candy Crush, fatura US\$ 1,8 bilhão em 2013. **Exame**, fev. 2014. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/negocios/noticias/king-criadora-do-candy-crush-fatura-us-1-8-bilhao-em-2013>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

CARVALHO, L. As vantagens e desvantagens do videogame para a saúde. **Exame**, mar. 2012. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/noticias/as-vantagens-e-desvantagens-do-videogame-para-a-saude>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

COSTA, G.C. **Sentidos de Milícia: entre a lei e o crime**. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.

CUNHA, A.G. da. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

DAHLBERG, L.L.; KRUG, E.G. **Violência: um problema global de saúde pública**, **Ciênc. saúde coletiva** [online], p. 1163–1178, 30 mar. 2006.

DAQUINO, F. Ubisoft publica relatório de vendas e mostra faturamento. **Tecmundo**, nov. 2013. Disponível em: <[http://games.tecmundo.com.br/noticias/ubisoft-publica-relatorio-de-vendas-e-mostra-aumento-de-faturamento\\_278168.htm](http://games.tecmundo.com.br/noticias/ubisoft-publica-relatorio-de-vendas-e-mostra-aumento-de-faturamento_278168.htm)>. Acesso em: 10 mar. 2016.

DIAS, C. Imagens e metáforas do mundo, **RUA**, v. 15, n. 2, p. 15–28, 2009.

DIAS, C. **Sujeito, sociedade e tecnologia: a discursividade da rede (de sentidos)**. São Paulo: Hucitec, 2012.

DIAS, T. Conheça a história do Playstation, o console que revolucionou a indústria. **Techtudo**, fev. 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/02/conheca-historia-do-playstation-o-console-que-revolucionou-industria.html>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

DIÓGENES. **Cartografia da cultura e da violência: gangues, galeras e o movimento hip hop**. São Paulo: Anna Blume, 1998.

ESRB. **ESRB Ratings Process**. ESRB, [s.d.]. Disponível em: <[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_process.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.aspx)>. Acesso em: 28 abr. 2018.

FELLET, J. Apologia à violência em esportes e games incentiva crimes, diz ministro da Justiça. **UOL**, jan. 2016. Disponível em: <<http://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/bbc/2016/01/15/apologia-a-violencia-em-esportes-e-games-incentiva-crimes-diz-ministro-da-justica.htm>>. Acesso em: 11 mar. 2016.

FERNANDES, T. 20 fatos que talvez você não saiba sobre o Super Mario. **Fatos Desconhecidos**, ago. 2014. Disponível em: <<http://www.fatosdesconhecidos.com.br/20-fatos-que-talvez-voce-nao-saiba-sobre-o-super-mario/>>. Acesso em: 21 mar. 2016.

FIGUEIREDO, A. Jovem morre após jogar Diablo 3 durante 40 horas seguidas. **Techtudo**, jul. 2012a. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/07/jovem-morre-apos-jogar-diablo-3-durante-40-horas-seguidas.html>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

FIGUEIREDO, A. O que é MMORPG? **Techtudo**, ago. 2012b. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/08/o-que-e-mmorpg.html>>. Acesso em: 17 mar. 2016.

FONSECA, W. O que é RPG? **Tecmundo**, set. 2008. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>>. Acesso em: 17 mar. 2016.

[REDAÇÃO] Games violentos podem estimular a agressividade. **Veja**, 20 ago. 2015. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/saude/games-violentos-podem-estimular-a-agressividade/>>. Acesso em: 5 maio. 2018.

GAUDIOLI, J. New reports forecast global video game industry will reach \$82 billion by 2017. **Forbes**, jul. 2012. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/johngaudioli/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/#31292ea41af6>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

GRAY, J. M. Santo terror: a ascensão da Ordem dos Assassinos. **History Net**, 24 fev. 2010. Disponível em: <<http://www.historynet.com/holy-terror-the-rise-of-the-order-of-assassins.htm>>. Acesso em: 8 maio. 2018.

GREENFIELD, P. M. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.

GUGELMIN, F. Sequência do filme de Assassin's Creed já está sendo planejada. **Tecmundo**, mar. 2016. Disponível em: <[http://games.tecmundo.com.br/noticias/sequencia-filme-assassin-s-creed-sendo-planejada\\_822514.htm](http://games.tecmundo.com.br/noticias/sequencia-filme-assassin-s-creed-sendo-planejada_822514.htm)>. Acesso em: 8 mar. 2016.

GULARTE, D. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: 2AB, 2010.

HARRIS, B. J. **A guerra dos consoles: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

HONORATO, R. Heróis de “Diablo” e “Assassin's Creed” vão estampar capas de cadernos escolares. **Veja Digital**, dez. 2013. Disponível em:

<<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/herois-de-diablo-e-assassins-creed-vaio-estampar-capas-de-cadernos-escolares>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

HOUSAISS, A. **Dicionário Housaiss da língua portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2001.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

[REDAÇÃO] Jogos que supostamente motivaram atentados no mundo. **iGames**, 16 abr. 2017. Disponível em: <<http://igames.ig.com.br/2017-04-16/jogos-atentados.html>>. Acesso em: 5 maio. 2018.

JUNO, A. Assassin's Creed: uma saga envolvida em paixões e polêmicas. **Medium**, 29 nov. 2016. Disponível em: <<https://medium.com/verbat%C3%B4mico/assassins-creed-uma-saga-envolvida-em-paix%C3%B5es-e-pol%C3%AAmicas-e8abf1e84233>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

KHALLED JR., S. H. **Videogame e Violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KLEPEK, P. Inside Nintendos's Plan To Save Video Games From Congress. **Waypoint**, 6 nov. 2016. Disponível em: <[https://waypoint.vice.com/en\\_us/article/yvw5n7/inside-nintendos-plan-to-save-video-games-from-congress](https://waypoint.vice.com/en_us/article/yvw5n7/inside-nintendos-plan-to-save-video-games-from-congress)>. Acesso em: 28 abr. 2018.

LANDIM, W. O tamanho da industria dos vídeo games [infográfico]. **Tecmundo**, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

LANGMAN, P. **Why kids kill: inside the minds of school shooters**. New York: Macmillan, 2009.

LEMES, D. A história do NES (Famicom). **Memória Bit**, abr. 2012. Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/historia-dos-videogames-nes-e-famicom/>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, D. BGS 2018: Daniel Pesina, de Mortal Kombat, vai estar no evento. **IGN Brasil**, 6 mar. 2018. Disponível em: <<http://br.ign.com/mortal-kombat-x/59438/news/bgs-2018-daniel-pesina-de-mortal-kombat-vai-estar-no-evento>>. Acesso em: 5 jun. 2018.

LIMA, L.H.M.X. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico**. Dissertação. Campinas, Universidade Estadual de Campinas, 2008.

MAIA, F. Com quase 10 anos, Second Life resiste como “terra de zumbis”. **Olhar Digital**, mar. 2013. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/com-quase-dez-anos,-second-life-ainda-resiste-como-terra-de-zumbis/32958>>. Acesso em: 15 mar. 2016.

MANCUSO, F. Mercado de games fatura cerca de US\$ 1 bilhão por ano no Brasil. **G1**, set. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

MASTROCOLA, V.M. **Ludificador**: Um guia de referências para o game designer brasileiro. São Paulo: Independente, 2012.

\_\_\_\_\_. **Doses lúdicas**: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento. São Paulo: Independente, 2013.

MCGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papyrus, 2006.

MENDONÇA, L. Videogames violentos não criam assassinos. **Brasil Escola**, [s.d.]. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/videogames-violentos-nao-criam-assassinos.htm>>. Acesso em: 5 maio. 2018.

MICHAUD, Y.A.; GARCIA, L. **A violência**. São Paulo: Ática, 2001.

MIYAZAWA, P. **Sangue, racismo e palavrões**: Mafia III quer chocar você. IGN Brasil, 3 out. 2016. Disponível em: <<http://br.ign.com/mafia-iii/40379/feature/sangue-racismo-e-palavroes-mafia-iii-quer-chocar-voce>>. Acesso em: 30 abr. 2018

MOGNON, M. A Guerra dos Consoles: livro que relata a briga entre Nintendo e Sega chega ao Brasil por R\$ 60Adrenaline. **Uol**, set. 2015. Disponível em: <<http://adrenaline.uol.com.br/2015/09/10/37351/a-guerra-dos-consoles-livro-que-relata-a-briga-entre-nintendo-e-sega-chega-ao-brasil-por-r-60>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

MOREIRA, R. R. A designação da violência em dicionários de língua, **fragmentum**, v. 33, p. 40–48, jun. 2012.

MOTT, T. **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

MOURA, J. Saiba o que são games sandbox e os principais títulos do mercado. **Tectudo**, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.tectudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/12/saiba-o-que-sao-games-sandbox-e-os-principais-titulos-do-mercado.html>>. Acesso em: 14 set. 2017.

MUCHEMBLED, R. **Uma história da violência**: do fim da Idade Média aos nossos dias. Lisboa: Edições 70, 2014.

MULLER, L. Jogos Olímpicos abrem portas para eSports, mas não para games violentos. **Tecmundo**, 28 ago. 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura->

geek/121393-jogos-olimpicos-abrem-portas-esports-nao-para-games-violentos.htm>. Acesso em: 5 maio. 2018.

NASCIMENTO, T.M.C. **O Bullyng na escola**: uma análise do discurso da mídia impressa pedagógica. Dissertação. Recife, UFPE, 2015.

NAVARRO, G. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. Trabalho de Conclusão de Curso. São Paulo, USP, 2013.

OPPERMANN, Á. O doutor que odiava heróis. **Super Interessante**, jun. 2004. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/o-doutor-que-odiava-herois>>. Acesso em: 23 set. 2015.

ORLANDI, E.P. **Análise do Discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Interpretação**: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico. 4ª. ed. Campinas: Pontes, 2004.

\_\_\_\_\_. **Discurso e Texto**: formulação e circulação dos sentidos. 4ª. ed. Campinas: Pontes, 2012.

\_\_\_\_\_. Parkour: corpo e espaço reescrevem o sujeito, **Línguas e Instrumentos Linguísticos**, n. 34, p. 75–87, dez. 2014.

\_\_\_\_\_. Era uma vez corpos e lendas: versões, transformações, memória. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Instituição, relatos e lendas**: narratividade e individuação dos sujeitos. Pouso Alegre: Univás; Campinas: RG, 2016.

PACHECO, M. A história de Sonic The Hedgehog. **GameHall**, jun. 2010. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/a-historia-de-sonic-the-hedgehog/>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

\_\_\_\_\_. Tennis for Two, o primeiro game da história, completa 55 anos. **GameHall**, out. 2013. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

PATUREL, A. Game theory: how do video games affect the developing brains of children and teens?, **NeurologyNow**, v. 10, p. 32–36, jul. 2014.

PÉCORA, L. Em 1755, Lisboa foi devastada por terremoto seguido de tsunami e incêndios. **iG**, 12 fev. 2010. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/reconstrucao/em-1755-lisboa-foi-devastada-por-terremoto-seguido-de-tsunami-e-incendios/n1237592447358.html>>. Acesso em: 11 maio. 2018.

PEREIRA, J. da S. O uso do RPG como ferramenta pedagógica nas aulas de História, Anais do VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas. SEPECH, v. 8, Eduel, 2010.

PIMENTEL, R. Bully faz 10 anos: veja curiosidades e polêmicas sobre o game. **Techtudo**, 17 out. 2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/10/jogos-revisao-interna-bully-faz-10-anos-veja-curiosidades-e-polemicas-sobre-o-game.html>>. Acesso em: 1 maio. 2018.

PORTILHO, G. O que é um pixel? **Mundo Estranho**, fev. 2014. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/o-que-e-um-pixel>>. Acesso em: 21 mar. 2016.

RIBEIRO, R. J. Os fins justificam os meios, **Filosofia: Ciência & Vida**, 15 mar. 2017. Disponível em: <<http://filosofiacienciaevida.com.br/os-fins-justificam-os-meios/>>. Acesso em: 27 abr. 2018.

RIBEIRO, S. Fãs de RPG criticam defesa de “vampiro”. **G1**, nov. 2007. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/SaoPaulo/0,,MUL183495-5605,00-FAS+DE+RPG+CRITICAM+DEFESA+DE+VAMPIRO.html>>. Acesso em: 17 mar. 2016.

RODRIGUES, A. As complexas narrativas da nova geração de jogos eletrônicos. **Folha de São Paulo**, fev. 2015. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2015/02/1586204-as-complexas-narrativas-da-nova-geracao-de-jogos-eletronicos.shtml>>. Acesso em: 30 mar. 2016.

RONDELLI, E. Imagens da violência: práticas discursivas, **Tempo Social** [Revista de Sociologia da USP], v. 10, p. 145–157, 1998.

ROSA, J. L. G. **Fundamentos da Inteligência Artificial**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

SANTANA, A.L. História do Videogame. **Info Escola**, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

SANTANA, F. Racismo em jogo. **Galileu**, [s.d.]. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Galileu/0,,EDG86848-8489-213,00-RACISMO+EM+JOGO.html>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

SEGRETTI, R. Do novinho ao vovô: 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam video game. **Tecmundo**, out. 2015. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88203-novinho-vovo-82-brasileiros-entre-13-59-anos-jogam-video-game.htm>>. Acesso em: 11 mar. 2016.

SILVA, D.P.E. **Vocabulário Jurídico**. 20<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

SMITH, A. A violência sexual como uma ferramenta de genocídio. **Espaço Ameríndio**, v. 8, n. 1, p. 195–230, jun. 2014.

SNEAD, J. **Video Games: The Movie**. Variância Films, jul. 2014.

STRAMANDINOLI, A.L.M.; REMONTE, J.G.; MARCHETTI, P.H. **Parkour**: história e conceitos da modalidade, **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 11, n. 2, p. 13–25, 2012.

TEIXEIRA, V.A. Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história. **Techtudo**, mar. 2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.html>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

VASCONCELOS, E. Uma breve história dos jogos de tabuleiro (parte 1). **Pipoca e Nanquim**, jan. 2012. Disponível em: <<https://pipocaenanquim.com.br/games-2/uma-breve-historia-dos-jogos-de-tabuleiro-parte-1/>>. Acesso em: 17 mar. 2016.

VINHA, F. Lista reúne curiosidades e polêmicas do clássico Atari 2600. **Techtudo**, jan. 2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/01/lista-reune-curiosidades-e-polemicas-do-classico-atari-2600.html>>. Acesso em: 23 mar. 2016.

XAVIER, G. **A Condição Eletrolúdica**: cultura visual nos jogos eletrônicos. Teresópolis: 2AB, 2010.