

A NOVA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E A VIOLÊNCIA NOS GAMES: APONTANDO NOVAS LEITURAS¹

Lynn Alves²

Os jogos digitais mobilizam distintos sujeitos por possibilitarem um nível de imersão e interatividade que se diferencia das demais mídias, como a televisão, o cinema e a própria internet. Embora ao longo dos últimos vinte anos a discussão em torno desse fenômeno cultural tenha crescido de forma exponencial em diferentes áreas, apontando limites e possibilidades dos jogos digitais³ para os seus jogadores, uma questão retorna sempre quando nos referimos a esta mídia em distintos espaços, seja de formação, mercado e pesquisa: a violência nos games (VG).

A violência surge como o retorno do recalcado, nos lembrando sempre que ainda não temos resposta padronizadas para responder aos questionamentos da mídia, dos pais e especialistas em torno da relação entre jogos digitais e comportamentos violentos.

As pesquisas apontam duas leituras. A primeira confirma que as imagens violentas apresentadas pelos games podem potencializar comportamentos violentos. A segunda leitura pode sinalizar que a violência social, em movimento crescente, repercute nos produtos de entretenimento, na medida em que tais atos permeiam o imaginário e o cotidiano do consumidor/jogador.

As duas leituras são reducionistas e acríicas uma vez que não contextualizam o fenômeno da violência, limitando-se a visões fragmentadas. Para compreender por que os jogos eletrônicos, os filmes, as imagens violentas, enfim, atraem os consumidores que buscam cada vez mais viverem experiências realistas é fundamental compreender a violência enquanto um fenômeno que, segundo Minayo (1990 e 1999), resulta de três causas: da violência estrutural, também denominada de violência branca, da delinqüência e da violência revolucionária ou de resistência.

Em 2012 Ferguson em um artigo da Time on line⁴, declarou que há dez anos atrás nos Estados Unidos, os estudiosos e políticos levantaram a possibilidade de que a VG pode contribuir para tiroteios em escolas ou outros tipos de violência juvenil. Contudo, as vendas desses jogos subiram significativamente e a violência juvenil caiu

¹ Texto publicado também na edição do segundo volume do Livro “Classificação Indicativa no Brasil: perspectivas e desafios”. A obra, a ser publicada pela Secretaria Nacional de Justiça do Ministério da Justiça

² Pós-doutora em Jogos Eletrônicos e Aprendizagem pela Universidade de Turim. Professora Titular do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade de Estado da Bahia (UNEB). Professora do Programa de Pós-Graduação em Modelagem Computacional (SENAI/CIMATEC). lynnalves@gmail.com

³ Os vocábulos jogos digitais ou games serão utilizados neste artigo para denominar artefatos computacionais lúdicos com fins comerciais ou educativos que podem ser utilizados em computadores, na WEB, em dispositivos móveis ou consoles.

⁴ Video Games Don't Make Kids Violent - Despite grave concerns that violent video games lead to aggression, the research suggests otherwise. In: POP Culture – Time on line. Disponível na URL: <http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/> . Acesso 10 de mar. De 2014.

para o nível mais baixo em 40 anos, segundo estatísticas do governo⁵. Outro ponto que o autor destaca é a fragilidade dos estudos realizados, já que a maioria utilizou medidas de resultados que não tinham nada a ver com a agressão da vida real e não conseguiu controlar cuidadosamente para outras variáveis importantes, tais como violência familiar, problemas de saúde mental ou até mesmo de gênero em muitos estudos (tanto meninos jogar mais VG e são mais agressivos.)

Ferguson cita ainda duas pesquisas longitudinais que apontam resultados que contradizem a relação de causa e efeito entre jogar VG e atos violentos. O primeiro estudo foi realizado pelo próprio autor, com 165 crianças e adolescentes na faixa etária de 10 anos com meninos e 14 anos com meninas, ao longo de três anos. Os resultados desse estudo não apontaram nenhuma relação de longo prazo entre VG e agressão, juventude ou namoro violência. Outro estudo longitudinal pontuado pelo autor, foi realizado com jovens crianças alemãs por Maria von Salisch e seus colegas⁶ que não descobriram nenhuma ligação entre VG e agressão.⁷

O autor cita ainda mais dois estudos que ratificam a não existência de relação direta de VG e comportamentos agressivos⁸. E por fim, em 7 de outubro de 2013 Ferguson junto com mais 228 pesquisadores da mídia, psicólogos e criminologistas enviam uma carta aberta para a American Psychological Association (APA)⁹ pedindo para reconsiderar a posição sobre os efeitos da violência na mídia. A intenção dos autores da referida carta foi solicitar a APA que se abstenha no futuro de partir de declarações políticas evitando mais danos para o campo de investigação confundindo a população.

Embora a discussão sobre a violência presente nos games retorne sempre quando ocorre algum fato hediondo envolvendo principalmente os jovens, no Brasil existem poucas pesquisas sobre este tema. Em uma investigação realizada no Banco de Teses e Dissertações da CAPES¹⁰, no período de 1994 a 2010, foram encontrados apenas 2 trabalhos sobre violência. Um em nível de mestrado, defendido por Bittencourt (2006), o qual, estabelecendo interlocução com autores como Dadoun (1998), apontou que “a vivência da violência através dos jogos seria para os sujeitos, uma forma de derrotá-la, de buscar o heroísmo e a ascensão” (BITTENCOURT, 2006, p. 10).

⁵ Youth Perpetrators of Serious Violent Crimes. Disponível na URL <http://childstats.gov/americaschildren/beh5.asp>. Acesso 10 de mar. 2014

⁶ Salischa, Maria von; Vogelgesangb, Jens; Kristena, Astrid & Oppla, Caroline. Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral? In: Media Psychology, Volume 14, Issue 3, 2011

⁷ Em contraponto com as pesquisas apresentadas por Ferguson, indicamos os trabalhos o artigo Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review, de Anderson CA1, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, Rothstein HR, Saleem M. Que apontam uma relação direta entre VG e comportamentos violentos, publicado em março de 2010.

⁸ Refiro-me aos estudos de Andrew Przybylski e seus colegas (A motivational model of video game engagement.) e Jose Valadez com Ferguson (Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition

⁹ **Letter to APA on policy statement on violent media.** Disponível na URL: <http://www.stetson.edu/portal/stetson-today/2013/10/letter-to-apa-on-policy-statement-on-violent-media/> Acesso 10 de mar. de 2014.

¹⁰ GAME STUDIES. Banco de teses e dissertações sobre games no cenário acadêmico brasileiro, tendo como interlocutores os pesquisadores da Educação. Salvador: UNEB/FAPESB, 2010.

E o outro foi uma tese de doutorado defendida em 2004, publicada posteriormente no livro intitulado *Game over: jogos e violência* (ALVES, 2005). A autora defendeu a premissa de que os games podem atuar como espaços de catarse para ressignificação de conteúdos internos dos jogadores. Para Alves (2004), a violência vivenciada na tela só é transposta para o real se o sujeito apresenta algum tipo de comprometimento relacionado com sua estrutura psíquica. Essa tese teve como interlocutores teóricos autores como Minayo (1990), Michaud (1989), Freud (1976), Diógenes (1998), entre outros.

É importante ressaltar que, embora a questão da violência seja relevante quando se trata dos produtos audiovisuais, especialmente os games, ainda existe uma produção bastante incipiente nessa área. Tal fato se repete quando a análise se refere aos demais produtos audiovisuais. Em uma pesquisa realizada por Steibel (2013), o pesquisador analisou 384 obras nacionais que faziam referência à Classificação Indicativa no Brasil e identificou que:

Pesquisas sobre a relação entre conteúdos violentos e seus efeitos em crianças e adolescentes foram explicitamente mencionados em um quinto das obras mapeadas (19%, N= 74). Dois eixos temáticos podem ser deduzidos a partir da leitura das obras: argumentos sobre o consumo de conteúdos violento em obras audiovisuais, e argumentos sobre o consumo de conteúdo violento em jogos eletrônicos e RPG. (STEIBEL, 2013, p. 10).

O autor ainda indica que as obras que fizeram referência a conteúdos de jogos eletrônicos e/ou RPG e classificação indicativa datam de quinquênios recentes, apresentando uma produção média de 16% das obras por período “referindo-se a jogos nos últimos dois quinquênios” (STEIBEL, 2013, p. 9).

Assim a discussão sobre a violência presente nos distintos produtos audiovisuais e especialmente nos games exige ainda um maior esforço acadêmico e dos demais segmentos da sociedade para estabelecer um foro de debates para analisar de forma crítica e não reducionista o desejo pelo consumo de conteúdo violento e suas implicações para formação do sujeito.

Dentro desse contexto o Ministério da Justiça através da Secretaria Nacional de Justiça – SEJU - vem contribuindo de forma significativa para ampliação deste debate, implicando os diferentes segmentos da sociedade, na medida em que convoca a todos a participarem com distintos olhares do processo de análise, avaliação e classificação dos conteúdos presentes nas mídias no que se refere as drogas, sexo e violência.

Assim mantendo o tripé que norteou a metodologia de classificação nos últimos oito anos de descrição fática, descrição temática e gradação a Nova Classificação Indicativa proposta pela SEJU lançada no final do ano de 2013 avança na sua proposição na medida em que constrói um modelo que se baseia nos seguintes aspectos: considera os conteúdos e não somente as faixas etárias; analisa o conteúdo estabelecendo parâmetros concretos que minimizam os aspectos subjetivos; aponta aspectos positivos e negativos da obra analisada; reforça a transparência no processo de classificação (MANUAL DA NOVA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, 2013)¹¹. A portaria no. 368 de 11 de

¹¹ Disponível na URL <http://www2.recife.pe.gov.br/wp-content/uploads/Anexo-IV-Manual-da-Nova-Classifica%C3%A7%C3%A3o-Indicativa.pdf> . Acesso 20 mar. 2014

fevereiro de 2014, ratifica os documentos oficiais anteriores que regulamentam a Classificação Indicativa no Brasil.

No que se refere ao conteúdo violento que será analisado, destacado aqui por conta de ser o aspecto mais criticado nos jogos digitais, a SEJU, apresenta uma definição operacional do fenômeno como “força desreguladora capaz de atentar contra a integridade física e/ou psíquica, causando danos com o objetivo de dominar ou de destruir o indivíduo, a comunidade, a nação ou, até mesmo, a humanidade” (MNCI, 2013, p. 18).

O conteúdo presente nos jogos digitais considerados mais violentos, a exemplo do GTA 5, expõe o jogador a cenas que apresentam violência física e simbólica que podem potencializar comportamentos e atos hediondos por parte dos gamers que já apresentam comprometimentos na sua estrutura psíquica. Contudo é importante ressaltar que estes comportamentos também podem emergir a partir de um simples bate-papo.

É importante compreender a violência enquanto um epifenômeno que não pode e não deve ser analisado a luz de apenas um referencial teórico, mas de forma contextualizada, já que está presente no nosso cotidiano de diversas formas, desde dos primórdios da humanidade.

Obviamente que a indicação de atos e comportamentos violentos presentes nos produtos audiovisuais e especialmente nos games, deve ser registrado, analisado, alertando aos seus consumidores, especialmente aos pais que devem ter um papel fundamental na mediação do que pode ou não ser consumido pelos seus filhos. Esta decisão implica muitas vezes nos valores que norteiam a estrutura de cada família.

Portanto, a Classificação Indicativa tem um papel importante na medida que pode subsidiar aos pais na decisão de qual conteúdo é melhor para seus filhos, fomentando o debate em casa e na escola.

Seduzidos pela “glamourização da violência” os jogadores podem muitas vezes adotar uma postura acrítica em relação ao conteúdo que é veiculado pelos jogos, não percebendo que muitas vezes as implicações ideológicas presentes na mídia. Portanto mecanismos que apontem um olhar para além de posturas reducionistas, contribuem também para construção de um olhar mais crítico das narrativas no que se refere não só a violência, mais a questões relacionadas com étnica, ética, gênero, diferentes ideologias presentes nos discursos midiáticos.

Nos últimos anos, a mídia nacional e internacional tem divulgado acontecimentos com alto grau de violência, envolvendo jovens que, teoricamente, têm as suas necessidades básicas atendidas, uma vez que são oriundos de uma classe média empregada, com a garantia de habitação, alimentação, saúde e educação, desmistificando, assim, a relação linear entre delinquência e miséria.

Assim como estes fatos, também outros são transformados em grandes espetáculos, que podem ser reconstruídos através da mediação das tecnologias digitais, levando, muitas vezes, à banalização do fenômeno, à indiferença dos espectadores em relação à dor dos violentados e ao amalgamento dos acontecimentos reais e ficcionais.

Podemos relacionar essa espetacularização a um processo mais amplo de estetização da violência¹², que vem sendo explorado pela mídia. Os atos irascíveis são exibidos, tomando-se por base uma preocupação plástica, artística, sedutora, mobilizando a pulsão escópica, que se caracteriza pelo prazer de olhar, pela curiosidade, pelo desejo de saber, que liberta o nosso lado *voyeur*.

A espetacularização da violência possibilita o afloramento das emoções e sentimentos em torno de imagens violentas hipervalorizadas, realimentando “o imaginário sombrio dos receptores – seus medos, suas perplexidades e mistérios, seus desejos, suas angústias e sua insegurança” (SILVA, 1997, p.16). O telespectador, mesmo assistindo a noticiários, tem a sensação de estar vendo um filme de ficção, cujas cenas o mobilizam, mas, logo em seguida, são esquecidas, substituídas pelos seus tramas da lida diária.

Segundo Rocha, a possibilidade de “visibilização interfere na forma de aparecimento, de organização e no desenrolar de certos fenômenos violentos” (1997, p. 35).

Os acontecimentos só ganham repercussão e credibilidade quando exibidos nas telas. Nesta sociedade marcada pela imagem, temos que estar atentos ao jogo maniqueísta estimulado por estes canais, visto que é possível, graças à mediação dos softwares, editar, retrabalhar, transformar as imagens, e conseqüentemente, os fatos, sem deixar vestígios.

Tanto a estetização quanto a espetacularização da violência vêm sendo bastante potencializadas nos jogos eletrônicos, em que a morte cada vez mais violenta passa a ser sinônimo, muitas vezes, de grandes vendas. Podemos citar o exemplo de três jogos recordes de vendas: Call of Duty¹³, Assassin's creed¹⁴ e GTA 5, nos quais eliminar pessoas, é o objetivo final. Seduzidos pelo desafio de vencer as batalhas imaginárias e aumentar os scores, os *gamers* não conseguem perceber o nível de violência existente nas imagens.

Diante do exposto, torna-se inevitável um questionamento: qual a relação que se estabelece entre a violência das telas e o comportamento agressivo de indivíduos? Estariam as imagens de violência, que são exibidas nas telas e vivenciadas nos jogos, intensificando o comportamento violento dos habitantes das grandes metrópoles, hoje? Os games violentos podem atuar como espaços que possibilitam aos *gamers*, ressignificar suas dores e angústias, atuando de forma catártica?

Estas questões não serão respondidas aqui, pois exigem investigações e reflexões que neste momento extrapolam a intenção deste artigo. Contudo, devem ser aprofundadas e discutidas nos distintos cenários da sociedade.

¹² Benjamim pontua o fato de que o Nazismo foi o primeiro movimento organizado a lançar mão da estetização da violência como forma de sedução e adesão aos seus ideais políticos.

BENJAMIN, Walter. Crítica da violência - crítica do poder. In: Documentos de cultura, documentos de barbárie. São Paulo: Cultrix, 1986.

¹³ Em dezembro de 2012, o jogo Call of Duty foi responsabilizado pelo massacre em uma escola americana.

¹⁴ Em agosto de 2013, Marcelo Eduardo Bovo Pessegini, 13 anos, acusado de matar cinco pessoas da família, jogava o Assassin's creed e a mídia prontamente relacionou o crime ao fato do adolescente jogar o jogo.

Essa discussão foi reafirmada com a proposta da Nova Classificação Indicativa na medida em que aponta que “nem todo conteúdo violento apresenta a mesma potencialidade de causar impactos negativos nos públicos infanto-juvenis” (2013, p. 19). Por exemplo, um jogo que apresenta um conteúdo no qual o jogador vivencia situações de violência, a exemplo do Games Of Thrones, explícitas ou não, mas estão inseridas em um contexto no qual os personagens lutam pelo poder, buscam vingar seus familiares executados “injustamente” e as intrigas norteiam muitas vezes decisões que implicam em atos violentos, podem contribuir para que os jogadores compreendam um pouco o momento histórico da Idade Média, mesmo que apresentado de forma ficcional no jogo, na série ou nos livros que tratam desta narrativa. Despertando muitas vezes o desejo de aprofundar a discussão e o tema iniciado no universo do jogo, dando origem a uma aprendizagem colateral, categoria teórica que Johnson (2005) toma emprestado de Dewey.

O Johnson enfatiza que o importante é o **modo como** os jogadores estão pensando enquanto jogam e não o **que** estão pensando. Assim, essa aprendizagem colateral não está relacionada a conteúdos, mas sim a conceitos que são desenvolvidos e poderão ser utilizados em diferentes situações escolares ou não.

Além disso, no referido jogo a violência torna-se um “caminho necessário para passar uma mensagem de paz” (MCL, 2013, p. 19).

Assim na medida em que a MNCI propõe que as análises dos produtos audiovisuais não se pautem apenas em aspectos subjetivos, que se atente para as inadequações e adequações, o contexto onde são inseridas cenas de violência, sexo e drogas, a transparência do processo desenvolvido para classificar as mídias, envolvendo a sociedade no processo e propondo uma avaliação mais universalizada percebe-se claramente não apenas uma coerência com a proposta desenvolvida inicialmente, mas principalmente um avanço a partir da escuta sensível que foi realizada nos últimos anos para garantir o bem estar de crianças e adolescentes, mas também uma preocupação com o fortalecimento de uma cultura de paz na sociedade do espetáculo.

Esta avaliação universalizada enfatizada no Art. 34 da Portaria no. 368/14 enfatiza que: “os jogos eletrônicos e aplicativos distribuídos apenas por meio digital são dispensados de prévio requerimento ao DEJUS, desde que autoclassificados no sistema internacional de classificação etária, conhecido por International Age Rating Coalition” – IARC¹⁵.

O IARC é

uma ferramenta de indicação etária usada pelo Ministério da Justiça para aplicativos e jogos digitais. Com ela, o criador de um game ou app submete a autoclassificação indicativa pela plataforma e recebe uma classificação válida em 36 países simultaneamente (que são fiscalizadas pelo Ministério da Justiça e podem ser denunciadas pelo público). As empresas donas de lojas virtuais de jogos e aplicativos estão gradativamente se adaptando ao sistema, como ocorre em outros países como Estados Unidos e Canadá¹⁶.

¹⁵ <https://www.globalratings.com/>

¹⁶ Informação disponível no site do Ministério da Justiça na URL <http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6BC270E8PTBRNN.htm>. Acesso 10 de mar. de 2014.

Tal estratégia além de possibilitar uma comparação das diferentes avaliações de um mesmo jogo sintonizadas com os valores de cada país envolvido, permite que os jogos produzidos no Brasil, possam de alguma forma, ser internacionalizados no que se refere a avaliação de diferentes órgãos competentes.

Um breve encaminhamento

Diante da discussão apresentada acima e intencionando contribuir para o debate e a eficácia da Nova Classificação Indicativa, sugiro considerar que:

- a) a indústria de jogos eletrônicos é a terceira maior do mundo em faturamento, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística;
- b) O Brasil é o quarto maior mercado do mundo.
- c) De cada 100 brasileiros, 23 se divertem com videogames (IBOPE, 2012)¹⁷ e que 39,4% dos jogadores têm entre 12 e 19 anos e estão em idade escolar.
- d) que apesar do crescimento das pesquisas sobre jogos eletrônicos no Brasil, principalmente nas áreas de Educação (20 dissertações e 5 teses) e Comunicação (16 dissertações e cinco teses), no período de 1994 – 2010, ainda temos um número pequeno de investigações que tem a violência como objeto de investigação.¹⁸
- e) que os conteúdos como sexo e drogas não foram objetos de investigações acadêmicas nas narrativas dos games;
- f) que a violência, sexo e drogas são as temáticas potencialmente avaliadas pela classificação indicativa;
- g) que o conteúdo julgado impróprio (violência, sexo e drogas) vende, atrai e seduz os jovens;
- h) que a partir da portaria 1643/12 MJ determina que jogos e aplicativos comprados pela internet também terão classificação, implicando as empresas que disponibilizam estes produtos como responsáveis pela avaliação, seguindo o padrão nacional.

Proponho:

- a) realização de uma pesquisa que objetive identificar e analisar os jogos produzidos no período de 2012 – 2014, autotclassificados a partir dos critérios do IARC, indicando quando necessário, novos critérios de análise que possam subsidiar as entidades envolvidas, bem como a SEJU. A intenção é verificar se os critérios estabelecidos atendem as necessidades e especificidades culturais do nosso país,

¹⁷ Pesquisa do IBOPE - Realizada entre maio e junho/2011. Universo: 69 milhões de pessoas

¹⁸ Dado ratificado na pesquisa de Steibel (2013) citado neste artigo.

já que um mesmo jogo pode ser classificado de forma diferente por cada órgão responsável pela avaliação¹⁹.

É importante ressaltar que UNESCO e a Secretaria Nacional de Justiça

lançaram em março de 2014 cinco editais para Fomento de Pesquisa sobre Classificação Indicativa²⁰, constituindo-se em um significativo passo para envolver a comunidade de pesquisadores para contribuir com a construção não apenas de novos olhares, mas principalmente de outras práticas para o sistema de Classificação Indicativa no Brasil.

- b) Outro produto desta investigação seria a criação de orientações pedagógicas para os pais e gamers sobre as questões que são enfocadas nos jogos analisados, incluindo a análise de outros produtos transmidiáticos se houver, relacionados com o jogo. A perspectiva da narrativa transmidiática defendida por Jenkins (2008) se estrutura como uma nova estética para atender as novas exigências dos consumidores que passam a ser mais críticos e produtores de conteúdo, na medida em que participam ativamente de comunidades de conhecimento, criando um novo universo mediado por múltiplos suportes midiáticos.

As duas ações aqui propostas visam aprofundar a discussão em torno dos temas: sexo, violência e drogas.

- c) Estas ações poderiam subsidiar os usuários/gamers a tornarem-se avaliadores em potencial, indo além da fruição de jogar, mais desenvolver um olhar mais crítico e analítico dos produtos midiáticos que consomem especialmente os games.

E por fim, acredito que as ações propostas acima podem contribuir para fortalecer os mecanismos participativos já utilizados pelo SEJU, na medida em que podemos envolver a comunidade de pesquisadores da área de games que cresce a cada dia e que se encontra anualmente em dois eventos (Seminário de Jogos eletrônicos, Educação e comunicação – construindo novas narrativas²¹ e no SBGAMES²²), além de outros eventos que tem GTs sobre games, a exemplo do ABCIBER²³, para mobilizar este grupo e os gamers para se tornarem avaliadores em potenciais. Nestes encontros poderíamos criar espaços para discutir mecanismos, critérios e continuar garantindo a qualidade da avaliação, principalmente a autoclassificação. Esta ação irá fortalecer as ações já desenvolvidas pelo SEJU junto a comunidade para sensibilizar e envolvê-los a participar da classificação indicativa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Game over** – jogos eletrônicos e violência. 2004. 211 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004

¹⁹ Por exemplo, vinculados a IARC, estão: Classificação Indicativa (ClassInd) – Brazil, Entertainment Software Rating Board (ESRB) - U.S. and Canada, Pan European Game Information (PEGI) - 30 countries in Europe and the Middle East e Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – Germany.

²⁰ <http://apps.unesco.org.br/edital/>

²¹ <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2014/home/>

²² <http://sbgames.org/>

²³ <http://abciber.org.br/index1024.html>

I Seminário Multidisciplinar sobre Games no Vale do São Francisco
Petrolina-PE, 22 e 23 de Maio de 2014

_____. **Game over** – jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

BITTENCOURT, Cristiane. 2006. 135 f. **Jogos eletrônicos: deuses e demônios na formação do homem**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

DADOUN, Roger. **A violência: ensaio acerca do “homo violens”**. Rio de Janeiro: Ditei, 1998.

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

GAME STUDIES. Banco de teses e dissertações sobre games no cenário acadêmico brasileiro, tendo como interlocutores os pesquisadores da Educação. Salvador: UNEB/FAPESB, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

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

MINAYO, Maria Cecília. A violência na adolescência: um problema de saúde pública. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 278-292, jul./set. 1990.

ROCHA, Rosamaria Luiza de Melo. **Estética da violência: por uma arqueologia dos vestígios**. Data. 1997, 285 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Prof. Dr.Ciro Marcondes Filho

SILVA, Magno Luiz Medeiros da. **Televisão e violência: o imaginário sombrio dos adolescentes**. São Leopoldo: Unisinos, 1999, p. 133-150.

_____. **Vidrados em violência: o processo de recepção de imagens violentas da televisão entre os adolescentes**. Data: 1997, 296f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Profa. Dra. Elisabete Mokrejs.

STEIBEL, Fabro. **Classificação indicativa: uma análise do estado da arte da pesquisa sobre o tema no Brasil**. In: COLÓQUIO NACIONAL SOBRE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, 2013, Brasília. (mimeo).