

CONIC-SEMESP

13º Congresso Nacional de Iniciação Científica

Anais do Conic-Semesp. Volume 1, 2013 - Faculdade Anhanguera de Campinas - Unidade 3. ISSN 2357-8904

TÍTULO: JOGOS ELETRÔNICOS: ATÉ QUE PONTO OS GAMES SÃO RESPONSÁVEIS PELAS AÇÕES DE PSICOPATAS?

CATEGORIA: CONCLUÍDO

ÁREA: CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

SUBÁREA: CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

INSTITUIÇÃO: FACULDADE DE TECNOLOGIA DE CARAPICUIBA

AUTOR(ES): LUCILENO DIOGENES NOVAES PINTO, FLAVIA COSTA VIEIRA

ORIENTADOR(ES): MARIA CRISTINA VENDRAMETO

Realização:



Apoio:



1 RESUMO

Este trabalho apresenta discussão entre a proposta do autor e a opinião de alguns profissionais da imprensa a cerca de que os *games* com violência no enredo podem, ou não, incentivar jovens a cometerem crimes.

Apresenta pesquisa de opiniões de estudiosos da área da psicologia, como Millon e Freud, a fim de arrolar fatos que explicam o processo de formação da personalidade e do comportamento dos indivíduos.

Complementando os argumentos do presente trabalho, a sociologia crítica de Pierre Bordieu foi a ferramenta utilizada para tentar interpretar os sinais que indicam se em crimes, como o massacre em Collumbine por exemplo, aspectos como o desenvolvimento social dos acusados, é fator determinante na tomada de decisões em situações de pressão emocional.

2 INTRODUÇÃO

Em 1999 um crime cometido por 2 adolescentes na cidade de Littleton, Colorado, na escola Columbine causou comoção internacional. Sobre o crime, foi dito que a utilização de jogos com conteúdo de violência desencadeou os atos hediondos que causaram a morte de 13 pessoas entre professores e alunos.

Este Artigo visa discutir essa afirmação por meio do referencial teórico que *games* com conteúdo provido de violência por si só, não são capazes de encorajar jovens a extravasarem suas emoções de maneira agressiva.

Sobre este ataque, uma fração da Imprensa da época informou que os réus eram contumazes em jogar *games* violentos por cerca de 16 horas ininterruptas, o que supostamente gerava síndrome de isolamento e dificultava a socialização.

Este trabalho parte do pressuposto de que o fato dos jovens jogarem *games* por várias horas não justifica a ação de matar ex-colegas de aula. Para tanto, a psicologia de Freud cita a família como principal responsável por mediar conflitos, reprimir desejos e fixar valores, ética e moral formando assim a personalidade, moldando o comportamento.

Uma interpretação mais apropriada se consegue analisando o tema “violência simbólica”, conceito criado por Pierre Bourdieu, para mostrar como violência é consumida de maneira muito sutil, quase imperceptível, através de vários meios de comunicação e em diversos grupos sociais.

Para pessoas em estado de desenvolvimento psicológico e social, que sofrem constante exposição a violência pode se tornar uma linguagem, geralmente utilizada para demonstrar emoções, caracterizando a falta de capital do indivíduo que a emprega.

Boa parte de materiais encontrados que colocam o jogo eletrônico como fonte do incentivo a violência são de pouca credibilidade ou mídias informais, o que torna nossa pesquisa mais interessante se olharmos do ponto de vista social e psicológico, explorando o rico material produzido pelo estudo do comportamento e formação da personalidade humana.

O problema observado nesse fato é que o acesso provido pela internet não seleciona os visitantes pelo seu nível de discernimento. Criando uma massa que acredita sem questionar a veracidade da informação, aumentando a divulgação e má fama dos jogos.

3 OBJETIVOS

3.1 *Objetivo Geral*

- ✓ Propor discussão sobre um game violento motivar um jovem cometer um crime hediondo.

Objetivos específicos

- ✓ Realizar uma pesquisa bibliográfica para levantar os conceitos da psicologia a fim de elucidar o processo de formação da personalidade e comportamento, principalmente de jovem norte americanos acusados de ataques criminosos a escolas.
- ✓ Apresentar a violência como a linguagem utilizada por indivíduos despreparados para lidarem com frustrações ou cargas emocionais negativas.
- ✓ Utilizar o conceito de violência simbólica com finalidade de apontar outras mídias que contenham violência, mesmo que pouco explícita, porém que possa exercer maior influência que *games*.
- ✓ Elicitar artefatos que despertem atenção sobre questões morais e éticas e que incentivem o olhar crítico, aumentando a possibilidade de um julgamento justo dos fatos apresentados pela imprensa.

4 METODOLOGIA

Este Projeto aborda o problema central, games violentos não influenciam ações criminosas em jovens, através da pesquisa qualitativa, apresentando argumentos de Freud e outros grandes estudiosos da psicologia e comportamento.

Quanto aos objetivos gerais, a metodologia adotada foi a pesquisa exploratória, expondo os casos de ataques criminosos ocorridos em escolas norte americanas, casos em que os games foram citados como motivadores e o isolamento era comum entre os agressores.

No que se diz respeito à natureza, a pesquisa segue os moldes da pesquisa básica, através de uma visão geral sobre games e elementos que denotam conteúdo violento, englobando as definições de violência como uma forma de linguagem, através de agressões físicas e comportamento agressivo, e o conceito de violência simbólica, onde a o ataque atinge o fator psicológico e/ou emocional das vítimas.

5 DESENVOLVIMENTO

Os Games Sempre exercem uma forte atração ou um profundo envolvimento em adeptos dessa forma de entretenimento eletrônico. O fator *replay*, que pode ser explicado como vontade de jogar de novo e de novo, repetidas vezes, o *game* mesmo após tê-lo finalizado, faz com que a imersão possa ter algum efeito nas atitudes dos jogadores, causando-lhes assim, algum tipo de distúrbio de comportamento?

De fato é algo preocupante o modo frenético que os avanços tecnológicos acontecem. E na indústria dos games, esses avanços podem ser traduzidos como “nível de realismo”.

Os Jogos Eletrônicos já foram citados como principais responsáveis ou motivadores pelos ataques em escolas, como por exemplo, o ocorrido em *Littleton*, na *high school Columbini* em 1999.

Os jovens Harris e Dylan mataram 13 pessoas entre ex-colegas e professores, cometendo suicídio em seguida. Algumas pessoas, entre elas amigos dos jovens agressores, relataram que eles jogavam *games* com conteúdo violento por mais de 10 horas ininterruptas.

Alan Richard da Luz, Mestre em Design e arquitetura pela FAU-USP relata em sua tese de mestrado que a primeira publicação sobre videogames data de 1980;¹ “Estudos acadêmicos sobre o fenômeno videogame começaram no início da década de 1980, onde o livro “The Art of Computer Game Design” de Chris Crawford (1982) foi a pedra fundamental”².

A preocupação com a influência do videogame no comportamento infantil acompanha a mesma época e o próprio Richard cita um exemplo interessante;

Desde então surgiram estudos pelas mais diversas abordagens, mais notadamente em psicologia infantil como por exemplo “Mind and Media: The Effects of Television, Video Games and Computers (The Developing Child)” de Patricia Greenfield(1984) que discute os efeitos da influência das novas mídias, em especial do videogame, no desenvolvimento infantil.³

Publicações mais recentes também mostram a preocupação com o impacto causado por certos *games* nos jovens consumidores, como é o caso de GAME OVER : JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA, da Dra Lynn Rosalina Gama Alves

¹LUZ, Alan Richard da. **Videogame como campo de estudo**. Disponível em: < <http://alanrichard.com/blog/?p=16>> Acessado em 29 de Setembro de 2012.

²LUZ, Alan Richard da. **Videogame como campo de estudo**. Disponível em: < <http://alanrichard.com/blog/?p=16>> Acessado em 29 de Setembro de 2012

³LUZ, Alan Richard da. **Linguagem Gráfica em Videogame: Nascimento, desenvolvimento e consolidação do Videogame como expressão gráfica**. São Paulo, 2009. Originalmente apresentado como dissertação de mestrado, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAU-USP.

(2004), que aborda muito sobre comportamento de jovens que dedicam seu tempo com a prática de jogar videogame.

Como é baseada em sua tese de doutorado, ela comenta até as suas pesquisas com jovens de Salvador e relata suas conclusões, além dos tristes episódios de assassinatos em que os videogames foram apontados como os “vilões”.⁴

Para tentar compreender o que molda a personalidade humana e assim, começar a introduzir o estudo sobre elementos que constroem o comportamento dos indivíduos, esta pesquisa se estendeu na área de conhecimento da psicologia, onde obras de grandes mestres foram consultadas. “O desenvolvimento da personalidade envolve uma série de conflitos entre o indivíduo, que quer satisfazer seus impulsos instintivos, e o mundo social, principalmente a família, que restringe esse desejos”⁵.

A personalidade é formada através da estimulação das pessoas que vivem a sua volta, a partir das atitudes dos adultos que influenciam inconscientemente a formação das crianças em todos os sentidos: caráter, psique, sentimento entre outros.

A agressividade é um tipo de comportamento que pode também se manifestar pela presença de transtornos neuropsiquiátricos.

De acordo com Barkley (Barkley, 2002)⁶ “o transtorno de déficit de atenção/hiperatividade, as condutas agressivas são influenciadas neurobiológicas e pelo ambiente vivenciado”.

Segundo Forehand e Long (FOREHAND & LONG, 2003)⁷ pessoas com temperamento forte buscam estilo de vida novas e com sensações, gostam da liberdade, por esse motivo a agressividade se intensifica. A forma como a família, a escola e os amigos atuam ou reagem em função do comportamento das crianças é fundamental, crianças com temperamento forte tendem a se engajar com mais frequência em comportamentos negativos, como por exemplo, teimosias, birras e atividades perigosas, o que podem provocar nas pessoas que as cercam reações mais agressivas ou autoritárias.

No entanto, cabe aos pais a maior parte no desenvolvimento das crianças. O incentivo e práticas de carinho, solidariedade, bom relacionamento com a sociedade, colocando regras de boa conduta, limitando a criança e impondo respeito de

⁴ **ALVES**, Lynn Rosalina Gama. **GAME OVER: Jogos eletrônicos e Violência**. Salvador, BA, 2004. Originalmente apresentado na sua tese de pós-graduação em educação, Universidade Federal da Bahia, para requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Educação

⁵ **CLONINGER**, Susan C. **Teorias da Personalidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Pg. 53-63.

⁶ Barkley, R. (2002). **Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade**. Porto Alegre: Artmed.

⁷ **FOREHAND**, R. & Long, N. (2003). **Como educar crianças de temperamento forte**. São Paulo: M. Books.

maneira positiva e também a monitorando. Com todos esses cuidados o índice de agressividade diminui consideravelmente.

A sociedade atual atribui à violência e ao comportamento agressivos de crianças e adolescentes aos jogos eletrônicos considerados violentos, para mídia esses jogos são responsáveis por atos sórdidos que hipoteticamente são influenciados pelas horas entorno de cenas violentas de assassinatos.

Em contra partida, estudiosos como Vygotsky⁸ (1994) e Levy⁹ (1993,1998) comprovam que os jogos em geral ajudam no comportamento e na formação de jovens.

De acordo com Vygotsky (VYGOTSKY, 1994), a interação da criança com o jogo possibilita o aprendizado de regras pelo caminho do prazer. O jogo esta na intermediação do conhecimento em que o individuo consegue aumentar o aprendizado e se desenvolver.

Quando a criança pratica o jogo, ela esta desenvolvendo o pensamento intuitivo, com as fantasias de conto de fada ela simula situações da vida real, aprendendo dessa forma as regras impostas pela sociedade, como por exemplo, o planejamento de ações, negociar, a cooperação e a competição.

Levy (LEVY, 1993) afirma que os jogos abrange a aquisição do conhecimento, fazendo com que o individuo que joga aumente sua criatividade, memorização e atenção. Através dos cenários dos *games* as pessoas podem desenvolver a recordação, a elaboração e a repetição. Essa repetição, pela a psicanálise, traz prazer, faz com que os indivíduos em um ponto do jogo poça ser o dono da situação, vencendo também seus medos.

Conforme Benjamim:

[...] a grande lei que, além de todas as regras e ritmos individuais, rege o mundo da brincadeira em sua totalidade: a lei da repetição. Sabemos que a repetição é para a criança a essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer como “brincar outra vez”. A obscura compulsão de repetição não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. [...] Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida. “Tudo seria perfeito, se pudéssemos fazer duas vezes as coisas”: a criança age segundo essas palavras de Goethe. Somente, ela não quer fazer a mesma coisa apenas duas vezes, mas sempre de novo, cem e mil vezes. Não se trata apenas de assenhorear-se de experiências terríveis e primordiais pelo amortecimento gradual, pela invocação maliciosa, pela

⁸ **VYGOTSKY**, Lev Semynovitch. **A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michael Cole...[et al.]; São Paulo, Martins Fontes, 1994.

⁹ **LEVY**, Pierre. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

paródia; trata-se também de saborear repetidamente, do modo mais intenso, as mesmas vitórias e triunfos (1994, p. 252-253)¹⁰.

Por parte da imprensa, aceitando a hipótese de que os *games* deturbaram a racionalidade de alguns jovens, o material encontrado aborda o tema pela seguinte perspectiva:

[...] Em 1999, Eric Harris e Dylan Klebold tinham respectivamente 18 e 17 anos. Juntos entraram na escola Columbini em Littleton, atiraram e mataram 12 alunos, um professor e ainda deixaram 23 feridos, cometendo suicídio em seguida.

Muito discutiram-se sobre a motivação e muito foi dito sobre a causa ter relação com jogar excessivamente (por mais de dez horas), jogos violentos de videogames.

Em 2011 Anders Breivik matou mais de 60 pessoas em um ataque a uma colônia de férias e mais uma vez o vídeo-game é citado, apontando o *Call of Duty* como o *game* preferido pelo réu, que admitiu jogá-lo por mais de 16 horas.

No ano de 1999, Mateus da Costa Meira entrou em uma sessão de cinema portando uma submetralhadora 9mm e abriu fogo contra as pessoas que estavam assistindo o filme Clube da luta. Muito foi comentado sobre a semelhança dos atos e cenários com os jogos Duke Nuken e Doon¹¹.

Em outubro de 2001, em Belo Horizonte, a estudante Aline Silveira Soares de 18 anos foi assassinada supostamente como punição por ter perdido uma partida de Dungeons & Dragons¹².

Citando por último o caso do massacre em realengo no Rio de Janeiro em abril de 2011, matando 12 alunos e jogava Muitas horas e de acordo com um rapaz entrevistado pela equipe do programa Domingo Espetacular da Rede Record de televisão, ele ainda disse que todos eram games de tiro.

Vários comentários a cerca da motivação ter vinda dos games foram expostas em relação a estes e outros muitos casos onde o ponto comum era usar as imagens dos jogos para traçar semelhança com os crimes ou nível de realidade demonstrada ou ainda, o quanto o game envolviam os jovens *gamers*¹³.

Dr. Lynn Alves consegue sintetizar uma abordagem sobre os fatos arrolados escrevendo que:

¹⁰ **BENJAMIM**, Walter. **Brinquedo e brincadeira** – observações sobre uma obra monumental. In: **BENJAMIM**, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1994, vol. 1, p. 249-253

¹¹ Todos os casos foram publicados por jornais e revistas, disponibilizados na internet pelos portais R7 e G1

¹² **ALVES**, Lynn, **GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOSE VIOLÊNCIA**, 2004, pg 56 & 57.

¹³ Os relatos dos crimes foram extraídos dos portais G1 e R7, nos respectivos endereços eletrônicos site :< <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/08/videogame-violento-nao-leva-crianca-vulneravel-ser-agressiva-diz-estudo.html>> e < <http://busca.r7.com/s? te=&q=massacre+em+realengo&media=videos>>

O rápido crescimento tecnológico nos últimos cinco anos significou uma melhoria marcante na representação da violência em videogames a ponto dos produtos de lançamentos mais recentes utilizarem os atores ao vivo para representar papéis dentro de um ambiente de videogame. Essas tecnologias continuarão a serem produzidas, proporcionando aos produtores e criadores desses jogos maiores possibilidades de lançar produtos que trazem a experiências da fantasia de um videogame pra mais perto da realidade.¹⁴

Observando o objeto problema a partir do campo sociológico, veremos que é fato que estamos convivendo com alguns tipos de violência desde cedo, contida em vários elementos, expostos em diferentes mídias.

As histórias da “Turma da Mônica”, onde frequentemente a protagonista acerta os colegas com golpes de coelho de pelúcia, ou mesmo alguns socos, mostram violência que alguns indivíduos entendem e aceitam como um fato engraçado.

Em desenhos animados como Pica-Pau, a personagem que nomeia a obra bica a cabeça daqueles que se antepõem a ele.

Muitas das vezes a violência apresentada é disfarçada pelo fato de que o público alvo é o infantil ou infanto-juvenil, mostrando o conceito de Pierre Bourdieu sobre a Violência Simbólica.

O renomado sociólogo francês, autor de diversas obras desde a década de 60, enfatiza que:

o capital é distribuído de maneira terrivelmente desigual, onde o capital não se trata apenas de algum tipo de moeda ou riqueza, e sim, aquilo que tem valor no campo em questão. Com isso, uma criança não possui capital suficiente para torná-la auto-suficiente a ponto de desprezar ou não ser influenciada pela violência apresentada nos quadrinhos da turma da Mônica ou no desenho do pica-pau. Na verdade, no meio familiar de indivíduos de classe social de nível baixo, muito provavelmente, nem os pais terão condições de avaliar tais cenas como atos de agressão, julgando tais atitudes como engraçadas, sendo a criança atingida pela violência simbólica, por que apesar de não deixar marcas físicas, age no íntimo da criança que aceita a atitude das personagens e aprende que em alguns conflitos, o mais forte ou o mais esperto deve agredir e se fazer respeitar através da força e da violência física.(apropriação das idéias da aula do professor Dr. Clóvis de Barros, na áudio-aula de número 1, Dominantes e Dominados, do site EspacoEtica.com.br.¹⁵

6 RESULTADOS

Insira aqui os resultados e análises obtidas no trabalho.

Após o estudo desses pontos de vistas, sociológicos, profissionais de imprensa e obras de grandes autores da escola de pensamento da psicologia, o resultado alcançado foi uma abertura para discussão onde o objeto central é a

¹⁴ **BERMEISTER**, apud **PROVENZO**, 2001, pg 169, apud **ALVES**, Lynn, **GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOSE VIOLÊNCIA**,2004, pg 67.

¹⁵ **BARROS**, Clovis. Informação fornecida por Prof. Clóvis de Barros Filho em palestra na casa do Saber, adquiridas em forma de áudio mp3 no site EspacoEtica.com.br.

atitude de jovens que talvez não possuam capital social suficiente para lidar com a sociedade a sua volta.

Não faz parte do intuito deste artigo isentar *games* de responsabilidade ou culpa, tão pouco denegrir ou diminuir as outras fontes de pesquisa, justificando assim a discussão como resultado desejado e alcançado.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar fontes que relatam jogos eletrônicos como responsáveis pelas ações de jovens que cometeram crimes de assassinatos.

Para tanto, as áreas exploradas foram teses de doutorado e mestrado, juntamente com alguns trabalhos acadêmicos visando confrontar a opinião formada pelo senso comum.

A dificuldade encontrada foi a profundidade e complexidade do tema no campo social, pois envolve questões culturais e certas vezes, o desenvolvimento econômico de certos indivíduos. Ocorreu o perigo de ser confundido como preconceito ao citar indivíduos com pouco capital social e vindos das comunidades mais carentes de infraestrutura, tanto familiar quanto patrimonial.

Outro ponto problemático foi a constatação da veracidade dos relatos adquiridos em blogs e sites dispostos na rede mundial. Os jogos eletrônicos já foram um tanto mal vistos na era das casas de fliperamas, por isso não existem muitos documentos oficiais que indiquem marginalidade comprovada ou o contrario, ficando apenas o relato dos autores dos textos ou ainda, a palavra do blogueiro em questão.

Apesar do objeto de pesquisa necessitar de um estudo bem mais aprofundado, já é possível vislumbrar que o comportamento humano é moldado aos poucos. Vivenciando experiências ao longo da vida, desde o nascimento. Sofrendo interferência de indivíduos mais desenvolvidos e regradados pela admiração por pessoas que estão à volta.

Na opinião do autor deste artigo, os *games* se tornam parte dessa equação, logo, sozinhos não geram atos hediondos. Nas mãos de pessoas que já possuem desvios de conduta, podem aprimorar a habilidade do uso de formas avançadas de agressão.

8 FONTES CONSULTADAS

AMOROSO, Danilo. A história dos vídeo games: do osciloscópio aos gráficos 3D. Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos->

video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>, acessado em 29 de Setembro de 2012.

LUZ, Alan Richard da. **Videogame como campo de estudo**. Disponível em: <<http://alanrichard.com/blog/?p=16>> Acessado em 29 de Setembro de 2012.

TARILONTE, Tarik. Karateka. Material do site qu4rta pessoa. Disponível em: <<http://quartapessoa.blogspot.com.br/2009/10/karateka.html>>. Acessado em 19/09/2012.

BERMEISTER, apud PROVENZO, 2001, pg 169, apud ALVES, Lynn Rosalina Gama, **GAME OVER: jogos eletrônicos e violência**,2004, pg 67

LUZ, Alan Richard da. **Linguagem Gráfica em Videogame: Nascimento, desenvolvimento e consolidação do Videogame como expressão gráfica**. São Paulo, 2009. Originalmente apresentado como dissertação de mestrado, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAU-USP.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **GAME OVER: Jogos eletrônicos e Violência**. Salvador, BA, 2004. Originalmente apresentado na sua tese de pós-graduação em educação, Universidade Federal da Bahia, para requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Educação.

CLONINGER, Susan C. **Teorias da Personalidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Pg. 53-63.

8.1 Bibliografia geral

<http://noticias.terra.com.br/mundo/noticias/0,,OI3709172-EI8141,00-Escola+em+Columbine+lembra+anos+de+massacre+e+mentiras.html>;

http://www.massarani.com.br/FGHQ_Tennisfortwo.html;

<http://origemdascosas.com/a-origem-do-pong/>

<http://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>;

<http://games.terra.com.br/noticias/0,,OI1966183-EI1702,00-Conheca+a+historia+da+Atari.html>;

<http://www.novahistoria-cristianismo.blogspot.com.br/2006/10/dito-de-teodsio.html>;

http://www.google.com.br/#hl=pt-BR&safe=off&scient=psy-ab&q=games+violentos+hist%C3%B3ria&og=games+violentos+hist%C3%B3ria&gs_l=hp.3...973778.980407.1.980772.24.17.0.0.0.1923.1923.8-1.1.0...0.0...1c.1.klWU16XChY&pbx=1&bav=on.2.or.r_gc.r_pw.r_qf.&fp=af06c7881cfad5eb&biw=1093&bih=552;

<http://cantogamer.com/2011/12/06/karateka-relembre-esse-classico-do-criador-de-prince-of-persia/>

Pdf_violencia_games_ http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais12/artigos/pdfs/workshop/W_Sena.pdf;

liberdadeExpressaoViolenciaGames_

http://www.puc-rio.br/pibic/relatorio_resumo2010/relatorios/ccs/dir/DIR-Victor_Leahy.pdf;

games_mundomoderno_violencia

<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-violencia.pdf>;

olhar_Digital, http://olhardigital.uol.com.br/jovem/games/noticias/revolta_gamer_contra_a_censura_dos_jogos_de_videogame_no_brasil;

<http://quartapessoa.blogspot.com.br/2009/10/karateka.html>;

<http://gamehall.uol.com.br/v10/karateka/>;

<http://omelete.uol.com.br/games/fight-night-round-4/>

ESBR.<WWW.esbr.org/about/index.jps;