UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

GABRIELA JUCÁ DA SILVA

A MASCULINIDADE TÓXICA E A MANIFESTAÇÃO DE VIOLÊNCIA DENTRO E FORA DO ESPAÇO VIRTUAL DOS JOGOS

Pelotas/RS

2019

GABRIELA JUCÁ DA SILVA

A MASCULINIDADE TÓXICA E A MANIFESTAÇÃO DE VIOLÊNCIA DENTRO E FORA DO ESPAÇO VIRTUAL DOS JOGOS

Artigo científico apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em (Cinema e Audiovisual ou Cinema de Animação) no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dra. Rebeca Recuero

Pelotas/RS

2019

GABRIELA JUCÁ DA SILVA

A MASCULINIDADE TÓXICA E A MANIFESTAÇÃO DE VIOLÊNCIA DENTRO E FORA DO ESPAÇO VIRTUAL DOS JOGOS

Artigo científico apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em (Cinema e Audiovisual ou Cinema de Animação) no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em _____.

Banca Examinadora:

_____

Dra. Rebeca Recuero (orientadora)

_____

Dra. Ana Paula Penkala

_____

Dr. Guilherme da Rosa

RESUMO

Pensando na disseminação de notícias que geralmente acontece após ocorrências de massacres praticados por jovens, apontando principalmente jogos eletrônicos violentos como suas causas, este artigo busca refletir sobre o conceito de masculinidade construído socialmente e sua consequência para com os indivíduos que vivem sob sua condição, compreendendo-a como um dos fatores que contribuem para a manifestação da violência.

Palavras-chave: Jogos. Massacres. Violência. Criminalização Cultural. Masculinidade Tóxica.

ABSTRACT

Thinking about the spread of news that usually happens after massacres committed by young people, pointing mainly violent electronic games as their causes, this article seeks to reflect on the concept of a socially constructed masculinity and its consequence for individuals living under its condition, understanding it as one of the factors that contribute to the manifestation of violence.

Keywords: Games. Massacres. Violence. Cultural Criminalization. Toxic Masculinity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	CJ contempla o retrato da mãe	p. 20
Figura 2	Retrato da mãe do personagem	p. 20
Figura 3	O amigo de CJ promete vingança	p. 21
Figura 4	Discussão entre CJ e seu irmão durante o enterro	p. 21
Figura 5	Irmão de CJ conta a verdade	p. 22
Figura 6	Tiroteio entre membros das gangues	p. 22
Figura 7	Alvo designado ao assassino	p. 23
Figura 8	Agente 47 se aproxima do Alvo	p. 24
Figura 9	Agente 47 ouve a ex-agente	p. 24
Figura 10	A ex-agente faz um último pedido	p. 25
Figura 11	Agente 47 se compromete a proteger uma garota	p. 25

SUMÁRIO

Introdução p. 7

A Criminalização Cultural e os Jogos p. 9

Masculinidade Tóxica p. 14

Reflexão e Análise de Jogos p. 17

Considerações Finais p. 28

Referências p. 30

INTRODUÇÃO

Durante anos se discute a possível relação da violência nos jogos eletrônicos e o comportamento do público que os utiliza, no qual estão incluídos crianças e jovens. Esse assunto gera preocupação e divide opiniões entre os que acreditam que jogos são benéficos para a cognição do ser humano e os que acreditam que eles influenciam negativamente sua conduta, podendo levar a casos extremos de crimes como agressões e massacres[1]. Entretanto, para além deste debate (jogos considerados violentos serem benéficos ou não para a sociedade), existem outros fatores que parecem ser cruciais para o entendimento da violência humana e a sua manifestação social que parecem ocorrer anteriormente aos usos dos jogos. Ou seja, parte-se de que o problema da violência indica englobar uma série de fatores sistêmicos, que "nascem" com a sociedade, suas dinâmicas, ideologias e práticas sociais e não necessariamente vêm dos jogos com temáticas consideradas violentas.

A partir disso, este trabalho tem como objetivo geral refletir sobre os jogos violentos como reflexo (e não causa) de comportamentos sociais nocivos.

Além disso, busca-se também:

- Compreender a criminalização cultural e como ela atua na cruzada contra os jogos;
- Entender o conceito de “masculinidade tóxica” e como ela pode estar relacionada com a manifestação da violência dentro e fora do espaço virtual dos jogos.

Esta inquietação parte do ataque ocorrido no dia 13 de março de 2019 na Escola Estadual Professor Raul Brasil no município de Suzano (em São Paulo), onde dois rapazes adentraram o local e realizaram disparos em direção aos alunos, matando cinco estudantes e duas funcionárias da escola[2]. O acontecimento deu nova abertura à discussão sobre comportamento agressivo e incitação à violência no meio jovem, atribuindo a culpa à possíveis efeitos da exposição a conteúdos audiovisuais, principalmente jogos de videogame.

---

[1] Disponível em: http://www.edupp.com.br/2018/01/7-beneficios-dos-jogos-para-as-criancas-e-adolescentes/. Acesso em: 10 set. 2019.

[2] Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/13/politica/1552483173_355370.html. Acesso em: 14 set. 2019.

Surgiu então, um novo projeto de lei proposto pelo deputado Júnior Bozzella (PSL-SP), que visa criminalizar jogos violêntos no Brasil.

> Esta lei altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, para criminalizar o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

Jogos como *Grand Theft Auto* e *Assassin's Creed* estão entre os principais responsabilizados por incitar comportamentos violentos, trazendo em seu conteúdo mundos em que o personagem pode cometer crimes como roubo, assassinato, etc. Entretanto, diversos estudos já realizados, como o artigo *"Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report*[3]*"*, publicado no *Royal Society Open Science* (PRZYBYLSKI e WEINSTEIN, 2019), apontam que não há relação entre esses jogos e os eventos delituosos praticados por jovens de que se tem registro.

Para além desse estudo, venho acrescentar uma visão em que, sim, o uso de eletrônicos pode ter certa associação com os comportamentos que levam às práticas criminosas, porém, não como principal responsável, mas como um dos meios de propagar conceitos enraizados na sociedade, onde a "masculinidade tóxica" é cultuada e meninos são encorajados a competir, serem brutos, buscarem por sexo e a não expressarem seus sentimentos. Em ambos os casos de massacre aqui citados, os acontecimentos foram celebrados em fóruns anônimos na internet dos quais os criminosos participavam[4]. Dentro desse ambiente é comum encontrar discursos de ódio e apologia a armas, que vem sendo cada vez mais consolidados pelas autoridades políticas no Brasil.

Diante de tais fatos, vê-se a necessidade de refletir sobre a culpabilidade dos jogos de videogame, entendendo que esta acusação precipitada parece servir apenas para mascarar problemas maiores. Procuro, portanto, analisar fatores culturais arraigados aos jogos que tornam coerente sua associação aos crimes cometidos, embora não os responsabilizem diretamente, como sugerem muitas das autoridades políticas.

---

[3] Tradução: O envolvimento violento de videogame não está associado ao comportamento agressivo dos adolescentes: evidências de um relatório registrado.

[4]Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/14/politica/1552591753_231698.html. Acesso em: 26 set. 2019.

1. A CRIMINALIZAÇÃO CULTURAL E OS JOGOS

O controle das mídias - filmes, livros, histórias em quadrinhos, músicas, séries, jogos, etc -, desde muitos anos, parece ser de interesse, principalmente, das figuras autoritárias de um governo, visando conter a propagação de informações e ideias alternativas a seus interesses ou que vão contra critérios morais, ou seja, que ameaçam os "bons costumes", valores e crenças. É o que discute e afirma o professor universitário e Doutor em Ciências Criminais Salah Khaled Jr., em seu livro "Videogame e Violência" (2018). Esse discurso caracteriza a disseminação do chamado "pânico moral" (COHEN, 1972), que consiste no apelo para a insegurança de uma sociedade que se sente alarmada pela ruptura da organização social, o que representa, de algum modo, um risco para seu modo de vida. Isso acontece porque se cria um falso inimigo ao qual se deve combater e uma falsa impressão de eficiência (no caso dos jogos, de combate à criminalidade) quando há sua perseguição e censura. A essa prática, Khaled emprega o termo "*criminalização cultural*" (2018).

A criminalização cultural dos jogos se dá pela alegação de uma relação de causa e efeito a comportamentos violentos praticados pelo público alvo ao qual essa mídia se destina, ou seja, jovens e adolescentes, fomentada, ainda, pela imprensa, cuja participação está atrelada ao interesse econômico, já que notícias polêmicas são mais lucrativas (KHALED, 2018, p. 50.). Nesse complô de interesses, segundo Cohen (1972), ocorre:

a) Distorção e Exagero: a notícia é relatada de forma sensacionalista, abusando de termos e estratégias que acentuam a gravidade da história;
a) Previsão: assumpção de que o acontecimento irá, inevitavelmente, se repetir e, portanto, é preciso que medidas sejam tomadas para preveni-lo;
b) Simbolismo: uma palavra antes comum, como por exemplo, o nome de uma cidade, passa a remeter a tal acontecimento, conferindo-lhe um significado negativo.

É o que se pode constatar nos casos extremos de criminalidade (realizados por jovens) que iremos discutir mais adiante e que foram divulgados pela imprensa nos últimos anos. Neles, se decorre a culpabilização dos jogos eletrônicos violentos como principais desvirtuadores daquilo que, pra sociedade é sagrado e essencial, fazendo-os perder a sensibilidade diante da violência e tornando-os agressivos. Como exemplo, citamos o caso que ocorreu no dia 13 de março de 2019 em que se teve noticiado um tiroteio na Escola

Estadual Professor Raul Brasil, em Suzano, SP, promovido por dois jovens, ex-alunos, os quais entraram alegando fazer uma matrícula e abriram fogo contra os presentes, matando cinco alunos e dois funcionários e se suicidando em seguida. Antes eles haviam ainda assassinado o tio de um dos atiradores, totalizando dez mortos e onze feridos[5].

No carro que teria sido usado pelos criminosos para chegar até o local, a polícia encontrou dois cadernos nos quais estavam escritos nomes e táticas de jogos da internet, além de vários desenhos de armas[6]. Isto bastou para que, em seguida, diversos tablóides de notícia e autoridades políticas levantassem uma infundada acusação aos jogos eletrônicos. O *Exagero* (COHEN, 1972) da informação pode ser percebido na seguinte afirmação do pastor Gesiel Oliveira retirada desta notícia: "As armas utilizadas no massacre de Suzano são armas que saíram do mundo virtual para o real". Ele continua: "[...] é hora de debatermos sobre o uso excessivo desses jogos violentos online que estimulam a insanidade, morte, sangue e progressiva insensibilidade à dor e clemência"[7].

Em entrevista à imprensa, o vice-presidente da República Hamilton Mourão emitiu: "Temos que entender o porquê de isso estar acontecendo. Essas coisas não aconteciam no Brasil. Vemos essa garotada viciada em videogames violentos [...]. Tenho netos e os vejo muitas vezes mergulhados nisso aí"[8]. O discurso lembrou o do presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, que, durante um encontro com autoridades e a imprensa para discorrer sobre as causas e consequências dos frequentes massacres cometidos nas escolas dos EUA[9] como os de Columbine (1999) e Sandy Hook (2012) - como ficaram conhecidos dois dos principais e mais catastróficos massacres do país, caracterizando o que Cohen (1972) apontou como *Simbolismo*. Podemos perceber ainda a *Previsão* na seguinte fala de Trump: "Nós precisamos fazer alguma coisa quanto ao que eles (jovens) estão vendo e como eles

---

[5]Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/13/politica/1552483173_355370.html.
Acesso em: 28 set. 2019.
[6]Disponível em:
https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/13/cadernos-de-assassinos-de-suzano-tinham-taticas-de-jogo-de-combate-e-regras-de-conduta-na-escola.ghtml.
Acesso em: 28 set. 2019.
[7] Disponível em:
https://selesnafes.com/2019/03/massacre-de-suzano-a-culpa-e-so-dos-jogos/. Acesso em: 28 set. 2019.
[8] Disponível em:
https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2019/03/13/interna-brasil,742684/mourao-sobre-suzano-jovens-estao-muito-viciados-em-videogames-violen.shtml. Acesso em: 6 out. 2019.
[9] Disponível em:
https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/donald-trump-diz-que-videogames-violentos-estao-fazendo-a-cabeca-dos-jovens/74239. Acesso em: 6 out. 2019.

estão vendo. E também os videogames", onde o presidente insinua que, se nada for feito contra o que os jovens estão assistindo ou jogando, esse incidente voltará a acontecer.

Zizek (2014) trata deste tipo de violência "inesperada" e "criminalizada" pela sociedade como sendo algo "subjetivo", já que não há uma razão aparente (como é o caso da violência objetiva, justificada pelas estruturas sociais e relações hierarquizadas, como a desigualdade social, opressão e repressão). Ou seja, violência subjetiva não é esperada e nem "justificada[10]". "Ela parte de uma decisão, de uma vontade violenta do sujeito que 'irrompe do nada' e é inerente ao sistema" (REBS, 2017, p. 3). Justamente por não ter uma "explicação social" clara (e aceita), nessa lacuna é onde se insere a criminalização cultural como forma de justificativa ao delito. Isso acontece porque, segundo Cohen (1972), é onde os chamados "empreendedores morais" (BECKER, 1963) - aqueles que se enquadram no estrato social superior da sociedade, como figuras de autoridades políticas e religiosas - têm a oportunidade de conduzir a indignação moral e apontá-la em direção a um alvo que não corresponde ao real problema.

É verdade que, nas últimas décadas, o avanço tecnológico dos jogos tem permitido, através de gráficos e efeitos sonoros realistas, uma maior imersão à realidade virtual. Essa imersão à realidade virtual pode ser compreendida como elemento importante do "*círculo mágico*" proposto por Huizinga (2000). Segundo ele, o círculo mágico é uma dimensão onde jogador (lugar concreto) e jogo (lugar imaginário) se integram, afastando-o da "realidade", ou seja, da sua vida cotidiana, e aproximando o sujeito a um lugar de diferentes tempo e espaço, o que possibilita a existência de um mundo finito, no qual o jogador pode entrar e sair quando quiser, mas, ao mesmo tempo, de infinitas possibilidades.

> Embora o círculo mágico seja meramente um dos exemplos de 'lugares de jogo' listados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a ideia de um lugar especial criado por um jogo no tempo e no espaço. O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 95).

[10] Reconhecemos que toda violência tenha uma causa, mesmo que esta seja difícil de ser percebida.

Portanto, pode-se pensar no "círculo mágico" como sendo, talvez, uma das possíveis formas de "justificativa" utilizada para a criminalização cultural do jogo, pois, ao adentrar essas realidades alternativas, o jogador se insere num ambiente em que tudo é possível, permitindo a assumpção de outras identidades e a realização de grandes proezas. Assim, ele funciona como uma "válvula de escape" que, possivelmente, é um grande atrativo para pessoas com uma vida monótona, que apresentam características de doenças comportamentais ou cuja interação social externa não seja tão espontânea e natural. Normalmente, é dentro desses grupos que estão inseridos os indivíduos por quem os delitos são praticados.

Além disso, existe ainda uma percepção de que, devido à exposição excessiva à violência presente nos jogos, haja uma habituação e dessensibilização emocional diante desta. Partindo da observação da alteração de indicadores fisiológicos (atividade eletrodérmica e frequência cardíaca), a investigação conduzida por Patrícia Arriaga, Francisco Esteves e Maria B. Monteiro, denominada "Violência em Jogos Eletrônicos e as Reações Emocionais a Imagens da Vida Real: A Hipótese da Dessensibilização" (2007) , testou o processo de habituação através do qual se espera uma “diminuição da resposta emocional a esse mesmo estímulo” (*apud* e.g., WILSON, 1995 e ZILLMAN, 1991). Assim, chegando à conclusão de que, a longo prazo, pode haver sim uma habituação ao modo de perceber a violência no jogo (desconforto ou desagrado perante tal). Entretanto, o mesmo pode ser constatado, por comparação dos estímulos verificados, em um jogo não violento de ação, cuja exigência de envolvimento do jogador seja equivalente. Desse modo, anula-se a “hipótese de um efeito de mediação da habituação à violência do jogo na habituação emocional subsequente” (ARRIAGA, ESTEVES e MONTEIRO, 2007), além de ressaltar a necessidade de ademais pesquisas sobre esta problemática para uma averiguação mais satisfatória de seus efeitos.

Estes fatores parecem ser construídos em cima de estereótipos estigmatizados, ou seja, uma “identidade social” (GOFFMAN, 1988) que nos permite categorizar as pessoas de acordo com expectativas normativas que prevêem seu comportamento social. Assim é estabelecida uma relação entre atributo e estereótipo, ocorrendo geralmente de forma depreciativa e, nesse caso, contribuem para a formação de um vínculo entre a conduta dos criminosos com o hábito de jogar videogame. No entanto, esse suposto vínculo é meramente especulativo, dado que, segundo Khaled, não há dados científicos, senão aqueles

"pré-encomendados" pelas autoridades interessadas, mas que “não preenchem os requisitos necessários para reconhecimento judicial de qualquer responsabilidade dos desenvolvedores” (KHALED, 2018, p. 51).

> Diante da dificuldade que representa o efetivo combate à violência, que não pode ser compreendida como algo isolado da sociedade, mas, que decorre dela, os jogos eletrônicos podem ser um bode expiatório conveniente, pelo qual políticos podem transmitir a sensação de que estão “lutando contra o crime” enquanto outras questões não são devidamente enfrentadas por meio de políticas públicas, como o controle de armas de fogo, por exemplo (KHALED, 2018, p. 50).

Ou seja, a afirmação irresponsável dessa conexão, pode não só criminalizar formas de expressões artísticas, atingindo obras, criadores e consumidores, como também servir para mascarar o real problema por trás dessas deficiências sociais, muito mais complexas de serem resolvidas, como, por exemplo, a masculinidade tóxica.

2. MASCULINIDADE TÓXICA

No Brasil, o número de incidência de tiroteios em escolas ainda é pequeno em comparação a outros países, mas, nos Estados Unidos, a quantidade dessas ocorrências permite notar um padrão nos perfis dos indivíduos[11]. Eles são, geralmente, brancos, de classe média, introspectivos e principalmente, na grande maioria dos casos, homens[12]. A partir disso, podemos refletir sobre como a construção de gênero pode estar vinculada a esses episódios.

Em seu livro "A Construção Social da Masculinidade" (2004), Pedro Paulo de Oliveira define a masculinidade como um lugar simbólico/imaginário que emerge a partir das transformações que ocorrem da passagem da sociedade medieval para a sociedade moderna e a criação de instituições específicas. No artigo de mesmo nome por Altomar, Souza e Manfrin (2017), os termos "masculino" e "feminino" referem-se à construção de diferenças de ordem social e cultural à base das diferenças biológicas naturais e atribuem socialmente papéis a homens e mulheres, determinando a aceitação e inclusão dos sujeitos na sociedade.

A masculinidade surge, então, a partir de uma deliberação hierárquica - onde se constitui uma separação de poderes e relação de domínio do homem sobre a mulher - definindo um ideal de comportamento que influencia “sobre a formação da identidade do indivíduo e a percepção de si mesmo enquanto pertencente de um ‘gênero’" (ALTOMAR, SOUZA E MANFRIN, 2017).

Em meio a esse agrupamento estrutural, no qual se estabelece um molde comportamental para a obtenção do valor social, desde a infância os homens são encorajados a agir de forma oposta àquilo que se tem como frágil, sensível e fraco - qualidades estas geralmente atribuídas às mulheres, havendo, assim, uma estigmatização da feminilidade. Logo, tudo aquilo que é visto como um comportamento afeminado se torna tabu no meio masculino, demonizando, por exemplo, o choro, o medo, os cuidados pessoais e as demonstrações de afeto para com outros homens (THE MASK YOU LIVE IN, 2015).

> A masculinidade é transmitida em nossa cultura como antítese da vulnerabilidade. É pretensamente fálica, potente, imune a qualquer ameaça. Daí os meninos, em sua formação como homens, vão se deparando com as contingências da vida e os efeitos das relações: rejeição, tristeza, decepção, fraqueza. A noção de masculinidade a que

[11] Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/13/internacional/1552503550_809750.html. Acesso em: 15 out. 2019.
[12] Dsiponível em: https://tab.uol.com.br/edicao/massacre-suzano/#a-guerra-imaginaria. Acesso em: 15 out. 2019.

> foram sujeitados não comporta esses sentimentos, mas eles estão ali, pulsando, pressionando por um escape. E a via escolhida pode ser terrivelmente agressiva (VELOSO, 2019).

Em "A Psicologia do Massacre" (2019) o psicanalista Christian Dunker declara: "espera-se que a atitude de um homem diante do conflito seja recorrer a meios violentos. A violência pode ter um valor erótico. Isso torna a coisa mais complicada, mais complexa, de tal maneira que a violência adquire um sentido de autolegitimação." Assim, esses mesmos homens passam a acreditar que, não somente precisam esconder suas emoções e fraquezas, como também o que cabe a eles reafirmar sua masculinidade assumindo papéis de maior importância hierárquica na sociedade[13], distanciando-se assim da vulnerabilidade. Portanto, quando o "sucesso" ao qual eles acreditam ter direito não se solidifica, ou ainda, quando o seu espaço é "roubado" por alguém que por eles é considerado inferior - mulheres, homossexuais, negros, latinos, etc -, esses homens se tornam pessoas frustradas, raivosas e possivelmente agressivas, como desenvolve o sociologista Michael Kimmel (2017).

[13] Conforme Soares (2004, p.113): "As diferenças de gênero são constituídas hierarquicamente: a construção social do ser homem tem um maior status que a construção social do ser mulher".

3. METODOLOGIA

A partir dos apontamentos levantados até então, como comentado anteriormente, este trabalho visa refletir sobre o espaço virtual dos jogos como lugar de manifestação da violência e como eles podem ser um reflexo da atribuição de comportamentos masculinos tóxicos inerente ao sistema, assim refutando sua culpabilidade diante àquilo que tem sido veiculado pela mídia e pelos "empreendedores morais" (BECKER, 1963). Para isso, discutimos a criminalização cultural e como ela atua na cruzada contra os jogos e também buscamos entender o conceito de "masculinidade tóxica" para posteriormente entendê-la como um dos fatores por trás do comportamento violento aqui discutido. Assim, nossos procedimentos metodológicos foram executados da seguinte forma:

a) Análise observacional de três situações apresentadas em diferentes jogos - *Grand Theft Auto, Hitman e God of War* - os quais são frequentemente relacionados aos casos de massacres ou que apresentam características nas quais se pode observar a presença de arquétipos instituídos socialmente para a construção e validação da identidade masculina.
b) Paralelamente, uma reflexão sobre o papel dos jogos nos casos de manifestação da violência como nos casos de massacres escolares.

4. REFLEXÃO E ANÁLISE DE JOGOS VIOLENTOS

Como dito anteriormente, vários artigos e livros (PRZYBYLSKI e WEINSTEIN, 2019; KHALED, 2018) já refutaram e comprovaram que não há embasamento para acusar os jogos como causadores de comportamentos violentos, como disseminado pelos empreendedores morais. Mas, ainda assim, podemos pensar por que motivo eles estão ligados aos hábitos dos indivíduos.

Segundo o cientista Altay de Souza (2019), o jogo, ou o que leva o ser vivo a jogar é um componente biológico que parte da ideia do brincar, que por sua vez tem origem no comportamento de explorar. O jogo é uma uma organização de regras em função de uma tarefa e resulta num tipo de treinamento de aptidão física para uma posterior disputa. Ele afirma ainda que, apesar de os jogos eletrônicos não aumentarem a violência, eles ainda assim podem ser prejudiciais ao ser humano devido à facilidade com que as pessoas podem se viciar neles. Diferentemente de um jogo físico, o indivíduo não se cansa fisicamente com a mesma intensidade, portanto pode dedicar mais tempo à atividade enquanto o cérebro entende que suas habilidades estão sendo aprimoradas. Esse consumo exagerado fomenta a produção cultural dessas mídias, que hoje são as mais lucrativas do mundo, principalmente quando se trata de jogos de tiro[14].

A partir dessa informação, o cientista apresenta duas teorias de comunicação que podemos relacionar ao jogos: a Teoria do Cultivo[15], onde a mídia afeta a percepção de mundo do indivíduo e a Teoria dos Usos e Gratificações[16], onde, assim como a mídia afeta o indivíduo, este também a procura para satisfazer suas necessidades biológicas, por exemplo, as pessoas buscam violência porque um ambiente está expressando violência, então elas buscam as mídias para satisfazer coisas que elas já acreditam, ou expectativas que elas já tem.

O ambiente dos jogos, portanto, pode estar propenso a propagar misoginia, preconceito e outros tipos de pensamentos e ideologias retrógradas, como num caso recente

---

[14] Disponível em: https://www.torcedores.com/noticias/2018/11/esports-lucrativos-lista
Acesso em: 24 nov. 2019.

[15] Disponível em:
https://semanaacademica.org.br/artigo/ensaio-teorico-sobre-teoria-do-cultivo-e-o-consumismo. Acesso em: 20 nov. 2019.

[16]Disponível em:
https://publicitarioxy.wordpress.com/2016/03/24/teoria-do-uso-e-gratificacao-e-teoria-matematica/. Acesso em: 20 nov. 2019.

em que um "YouTuber[17]" postou em seu canal um vídeo intitulado "*Red Dead Redemption 2* – Batendo na feminista chata" onde ele, enquanto joga o referido jogo - que se passa em 1899 -, caminha até uma personagem que representa uma sufragista lutando por seu direito de votar nas eleições públicas dos EUA, e a agride, deixando-a desmaiada. Com a repercussão e popularidade do vídeo, o "YouTuber" logo lançou mais dois onde ele joga a mulher para crocodilos e a coloca sobre os trilhos do trem para que seja atropelada[18]. Embora nada disso faça parte do objetivo do jogo, é permitido graças à sua jogabilidade e semelhança com a realidade.

Fica nítido, nesse caso, a presença da misoginia como exemplo da aversão às minorias que é um dos sintomas da masculinidade tóxica: o Youtuber claramente manifesta seu desejo de fazer mal a uma mulher, o que pode expressar algum tipo de ressentimento a alguma ou algumas situações que geraram esse tipo de sentimento. Embora essa conduta seja condenada pelas regras sociais sob as quais vivemos, no mundo virtual ele está protegido pela fantasia, onde não há julgamento e punição para tais práticas. Podemos entender, então, que o "círculo mágico" adquire uma função de catarse onde o jogador extravasa uma urgência de "corrigir" posições que lhe afligem. Entretanto, é possível que, para pessoas com certo nível de problema mental, essa mediação se torne insuficiente, trazendo a retaliação para o mundo real.

Nos casos dos massacres anteriormente comentados, a masculinidade tóxica alimenta o "mito do guerreiro" (BERNARDO, NAÍSA e DIAS, 2019), onde os sujeitos buscam compensar a falta de protagonismo a qual são ressentidos, fazendo-se notar através de uma narrativa construída em torno de uma retaliação da qual eles saem gloriosos. Essas ideologias regressivas são cultuadas e encorajadas em fóruns extremistas na internet, onde esses párias[19] se sentem pertencentes e acolhidos.

A antropóloga Alba Zaluar (1994), traz o conceito de "ethos da masculinidade", onde, no meio masculino, o crime e a violência são sempre entendidos como formas de manifestação de virilidade, poder e violência. Para ela, a hipermasculinidade é o que leva o jovem ao mundo do crime.

---

[17] Criador de conteúdo em vídeos para o YouTube.

[18] Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/ev3gmm/jogadores-de-red-dead-redemption-2-estao-adorando-matar-feministas-no-jogo. Acesso em: 24 nov. 2019.

[19] Segundo o dicionário Dicio: "Quem está à margem da sociedade; excluído do convívio social."

Essa hipermasculinidade, de certo modo, se tem presente na forma em que os homens são retratados nas mídias. Segundo a Dra. Caroline Heldman (2015), os "arquétipos masculinos predominantes que vemos nos filmes, na TV e em outras formas de cultura popular são o 'cara' forte e calado que está sempre em controle e não demonstra emoções". Ela aponta ainda a existência do personagem herói, que usa níveis de violência para conquistar seus objetivos e o personagem bandido, dominado por homens negros, que é limitado a papéis ainda mais violentos.

A partir disso, analisamos alguns jogos que são frequentemente relacionados aos casos de massacres ou que apresentam características nas quais se pode observar a presenças de arquétipos instituídos socialmente para a construção e validação da identidade masculina. Como abordado anteriormente, a intenção é justamente refletir sobre os jogos violentos como reflexo (e não causa) de comportamentos sociais nocivos. São eles: *Grand Theft Auto, Hitman e God of War.*

a) ***Grand Theft Auto*:** popularmente conhecido como GTA, é um dos principais jogos acusados de precursores da violência nos casos de massacres escolares, pois sua jogabilidade permite que o jogador tenha liberdade para roubar, furtar, vandalizar, agredir pessoas, assassinar, etc. O jogo, produzido pela *Rockstar Games*[20], se passa na cidade fictícia de *San Andreas*, inspirada na cidade americana de São Francisco na Califórnia, que se encontra tomada por uma guerra entre gangues, formadas principalmente por homens. O personagem principal, CJ, é um homem negro oriundo da parte suburbana da cidade que após a morte de sua mãe e irmão mais novo, volta para sua cidade natal e se torna o poderoso líder de um dos grupos criminosos, comandando o crime nas cidades fictícias do mapa.

Nas Figuras 1 e 2, , CJ passa por um breve luto pela morte da sua mãe, que logo é interrompido por seu amigo prometendo vingança a quem a matou (Figura 3).

[20] https://www.rockstargames.com/

Figura 1 - CJ contempla o retrato da mãe.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube[21].

Figura 2 - Retrato da mãe do personagem.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

[21] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wrOLUNCq6gg&t=814s. Acesso em: 17 nov. 2019.

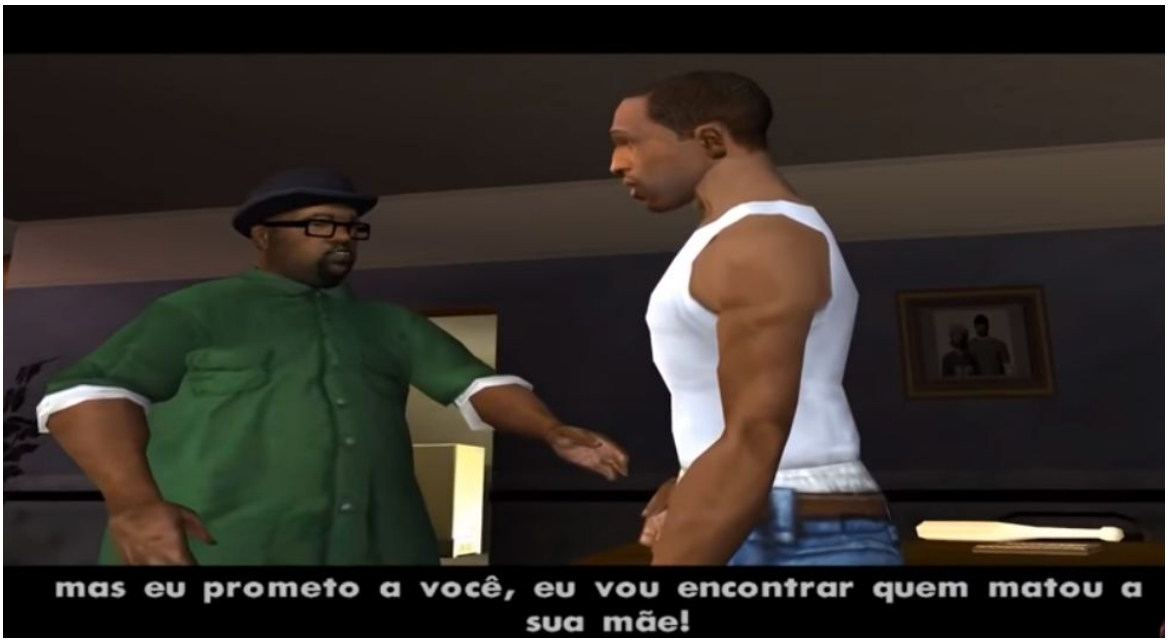

Figura 3 - O amigo de CJ promete vingança..
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Em seguida eles se dirigem ao velório onde CJ encontra seus irmãos. Lá, o irmão mais velho demonstra sua amargura em relação a CJ e começa uma discussão, ignorando o momento de pesar (Figuras 4 e 5).

Figura 4 - Discussão entre CJ e seu irmão durante o enterro.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Figura 5 - Irmão de CJ conta a verdade.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Ele revela a CJ que muitos de seus conhecidos foram mortos e então eles partem para um confronto com a gangue inimiga (Figura 6).

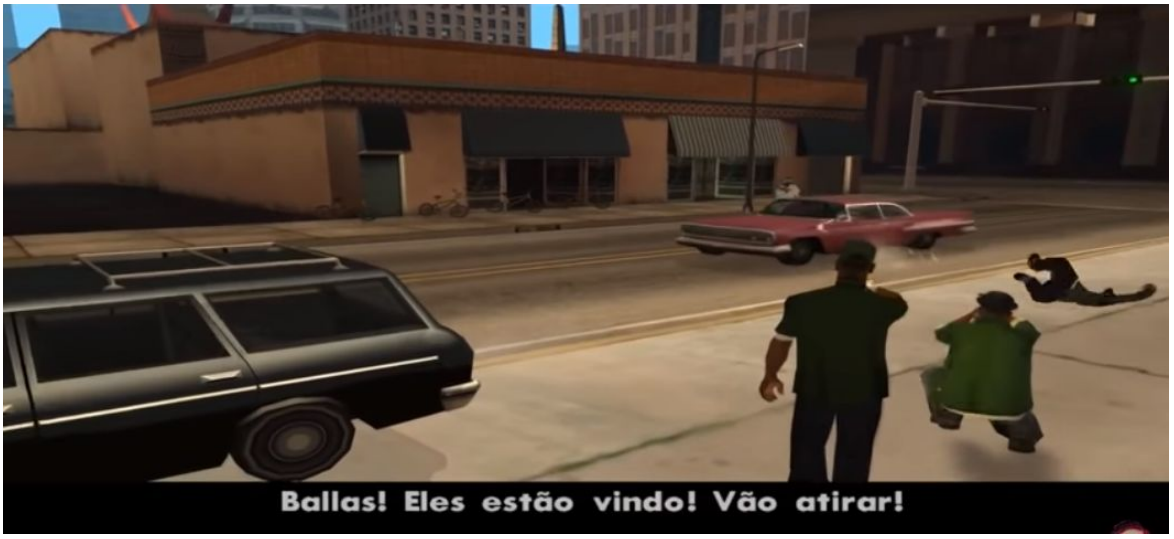

Figura 6 - Tiroteio entre membros das gangues.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Nesse exemplo, assim como apontado por Heldman, o personagem bandido é representado por um homem negro. Podemos frisar também, como exemplo da manifestação da masculinidade, a competitividade e formação de gangues, que podem representar, assim como os fóruns extremistas da internet, uma “tribo”, um grupo em que são iguais.

b) ***Hitman*:** A franquia produzida pela IO Interactive[22], conta a história de um homem, conhecido como Agente 47, que é um dos vários clones criados por uma organização criminosa para ser um assassino de aluguel. Após fugir da instituição, o Agente 47 passa a trabalhar para a International Contract Agency, uma empresa misteriosa da qual, sem questionar, ele recebe contratos com os alvos os quais deve eliminar. O personagem é um homem que não apresenta qualquer sensibilidade em relação ao tipo de serviço que realiza, não se importando sequer com a sua própria morte. Durante todo o tempo ele se porta de forma rígida e sem emoções.

Em *Hitman: Absolution,* a franquia dá mais ênfase à história e apresenta uma situação em que o assassino de aluguel é ordenado a matar sua ex colega de trabalho (Figura 7), que se voltou contra à empresa. Enquanto recebe as orientações, o Agente 47 ratifica que não precisa de motivos e que é isto que ele faz.

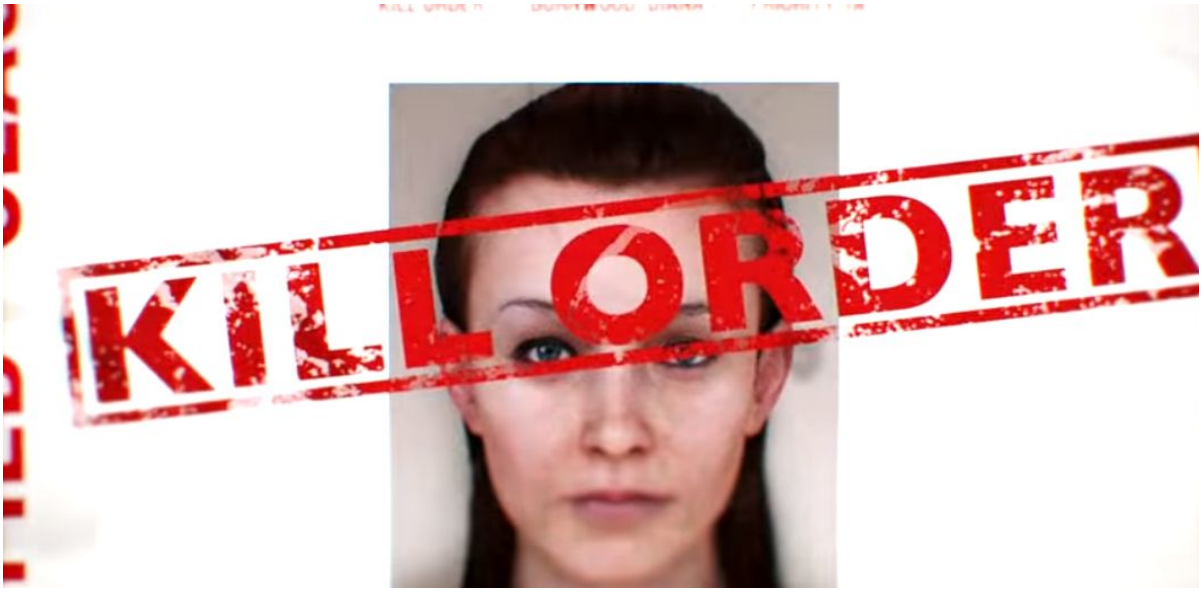

Figura 7 - Alvo designado ao assassino.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube[23].

[22] https://www.ioi.dk/
[23] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FxAAWbn7A0w. Acesso em: 18 nov. 2019.

Figura 8 - Agente 47 se aproxima do alvo.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Depois de atirar, o agente mostra um resquício de compaixão pela ex colega, hesitando em dar o segundo tiro permitindo que ela explique seus motivos para trair a agência (Figuras 9 e 10).

Figura 9 - Agente 47 ouve a ex-agente.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Figura 10 - A ex-agente faz um último pedido.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Ele então promete proteger uma garota a qual a agência pretende transformar em uma nova assassina, mas ainda assim, não esboça as emoções esperadas de um ser humano comum (Figura 11).

Figura 11 - Agente 47 se compromete a proteger uma garota.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

c) ***God of War*:** A saga, desenvolvida pela Santa Monica Studio[24], é baseada nas mitologias grega e nórdica e traz a história de Kratos, servo de Ares, o deus da guerra que, enganado por seu mestre acaba matando as próprias esposa e filha, então ele, tomado pela fúria, se vinga de Ares, matando-o e se tornando o novo deus da guerra. Kratos é conhecido por ser ter uma personalidade extremamente fria enquanto derrota seus inimigos igualmente fortes e poderosos. No quarto jogo da franquia, Kratos tem um filho, Atreus, com quem ele age sem demonstrar muita afeição.

Na Figura 12, Kratos realiza o funeral de sua esposa, enquanto olha inerte, deixando seus sentimentos escondidos sob um rosto sem expressão.

Figura 12 - Kratos assiste ao funeral de sua esposa.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube[25].

Logo em seguida ele leva o filho, que ainda está processando a perda da mãe, para caçar (Figura 13) e acaba descontando sua frustração no garoto quando este erra o alvo (Figura 14).

[24] https://sms.playstation.com/
[25] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=T_Srfdv6BZA. Acesso em: 19 nov. 2019

Figura 13 - Kratos e Atreus caçam animal.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

Figura 14 - Kratos repreende Atreus brutalmente.
Fonte: imagens capturadas de gameplay disponível no YouTube.

A medida que o enredo do jogo se desenrola, o personagem acaba passando por situações em que precisa lidar melhor com sua relação com o filho e os dois acabam se aproximando mais, o que proporciona um maior envolvimento com a história, entretanto, apesar de demonstrarem um certo amadurecimento e comoção, o personagem ainda mantém sua postura frente aos sentimentos desencadeados.

Os três jogos aqui apresentados têm em comum o personagem principal sendo um homem, com expressões faciais agressivas ou inflexíveis, musculoso e armado, o qual obtém

sua glória sendo herói ou bandido, mantendo sua frieza e apatia, sempre empenhado em, antes de tudo, realizar aquilo que lhe é requisitado, como se sua honra dependesse do "trabalho". Podemos notar também uma cultuação à busca por vingança e "justiça" presente nos três exemplos. Além disso, sempre que o personagem demonstra algum tipo de comoção referente a algum acontecimento da trama, é sempre de forma viril, enfatizando seu caráter humano, mas nunca se aproximando da "fraqueza" inerente à mulher.

Tudo isso evidencia a hipermasculinidade e reforça a ideia de que a violência é inerente à natureza masculina e que quanto mais houver distanciamento das emoções e das atribuições ao feminino, mais esse personagem irá parecer forte e destemido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em objeção à criminalização cultural dos jogos, trazemos que sua relação com os crimes possa estar atrelada a mais uma forma de reforçar um estereótipo de homem forte que a própria sociedade vem colocando como representações do masculino, mas que pode também ser notada em outros tipos de mídias, como filmes, HQs, etc. Portanto, os jogos não representam um estímulo para a violência, mas, talvez, um ambiente de catarse daquilo que vem sendo reprimido por esses jovens, que se vêem representados por um personagem que simboliza o que eles gostariam de ser e realizar.

Esses personagens, como constatado nas análises, são geralmente um homem hipermasculinizado, ou seja, que apresenta características exageradas como um modelo de masculinidade - frieza, virilidade, força bruta, etc. - que defende sua honra acima de tudo, mesmo que para isso tenha que matar outras pessoas. Em vista disso, podemos perceber como a masculinidade tóxica está presente no espaço dos jogos e como ela contribui para a relação destes com a manifestação da violência dentro e fora do espaço virtual dos jogos, sendo um dos principais fatores - advindos da própria sociedade que os criminaliza - a ser tratado.

A violência, portanto, não é necessariamente causada pelos jogos, pois a imersão e a exposição a esta proporcionada por eles são inofensivas frente à mensagem - de misoginia, racismo, homofobia, etc. - que pode ser propagada em seu ambiente, tendo em vista que estes próprios são consequências da violência pré-existente no mundo. Se existem jogos violentos é porque estão dentro de contextos violentos reais criados pela sociedade, que assim faz com que haja demanda para isso, assim como para outras mídias. A influência possivelmente exercida diz muito mais a respeito do indivíduo que consome do que da mídia. Para estes os jogos podem atuar como um mediador das relações entre ele, a sociedade e as regras regidas por relações de poder das quais o indivíduo é alvo. Se não existissem jogos de videogame, uma pessoa com certo nível de problema mental, em certas condições, poderia radicalizar-se por outros meios.

REFERÊNCIAS

ALTOMAR, Giovana; MANFRIM, Silvia H.; SOUZA, Maria D. F. **A Construção da Masculinidade.** Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/ETIC/article/viewFile/6227/5930>. Acesso em: 29 set. 2019.

ARCOVERDE, Léo; SALERNO, Daniela. **Cadernos de assassinos de Suzano tinham táticas de jogo de combate e regras de conduta na escola.** Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2019/03/13/cadernos-de-assassinos-de-suzano-tinham-taticas-de-jogo-de-combate-e-regras-de-conduta-na-escola.ghtml>. Acesso em: 28 set. 2019.

BECKER, Howard. ***Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais*.** São Paulo: Hucitec, 1993.

BERNARDO, Kaluan; BERTOLOTTO, Rodrigo; DIAS, Tiago; NAÍSA, Letícia. **A Psicologia do Massacre.** Disponível em: <https://tab.uol.com.br/edicao/massacre-suzano/>. Acesso em: 15 out. 2019.

BITTAR, Bernardo. **Mourão sobre Suzano: 'Jovens estão muito viciados em videogames violentos'.** Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2019/03/13/interna-brasil,742684/mourao-sobre-suzano-jovens-estao-muito-viciados-em-videogames-violen.shtml>. Acesso em: 6 out. 2019.

BLACKAIO. **GTA San Andreas - Parte 1: Bem-vindo a Grove Street.** 2005. (39m41s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wrOLUNCq6gg&t=814s>. Acesso em: 17 nov. 2019.

BORGES, Diego. **Review God of War.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/god-war.html>. Acesso em: 20 nov. 2019.

CAVALCANTI, Roberto. **Teoria do Uso e Gratificação e Teoria Matemática.** Disponível em: <https://publicitarioxy.wordpress.com/2016/03/24/teoria-do-uso-e-gratificacao-e-teoria-matematica/>. Acesso em 21 nov. 2019.

COELHO, Leonardo; CRUZ, Maria Tereza. **Ataque a tiros em Suzano é comemorado em fórum racista e misógino na Internet.** Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/14/politica/1552591753_231698.html>. Acesso em: 26 set. 2019.

COHEN, Stanley. **Folk Devils and Moral Panics:** the creation of the mods and rockers. Nova York: Routledge, 2010.

DEMARTINI, Felipe. **Análise: Hitman Enhanced Collection mostra o caminho da franquia até estado atual.** Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/analise-hitman-enhanced-collection-132381/>. Acesso em 20 nov. 2019.

EL PAÍS. **Columbine, Realengo e Suzano, os mais sangrentos massacres nas escolas de Brasil e EUA.** Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/13/internacional/1552503550_809750.html>. Acesso em: 15 out. 2019.

EL PAÍS. **Dois ex-alunos invadem escola e matam oito pessoas em Suzano.** Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/13/politica/1552483173_355370.html>. Acesso em: 14 set. 2019.

ESTEVES, Francisco; FERREIRA, Patrícia A; MONTEIRO, Maria B. **Violência em Jogos Eletrônicos e Reações Emocionais a Imagens da Vida Real:** A Hipótese da Dessensibilização. Lisboa: Edições Colibri, 2017.

FUJIOCA, ken; SOUZA, Atay. **Jogar videogame deixa as pessoas mais violentas? - parte 1 de 2.** Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/naruhodo/naruhodo-175-jogar-videogame-deixa-as-pessoas-mais-violentas-parte-1-de-2/>. Acesso em: 21 nov. 2019.

FUJIOCA, ken; SOUZA, Atay. **Jogar videogame deixa as pessoas mais violentas? - parte 2 de 2.** Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/naruhodo/naruhodo-176-jogar-videogame-deixa-as-pessoas-mais-violentas-parte-2-de-2/>. Acesso em: 21 nov. 2019.

GOIS, Antônio. **"Hipermasculinidade" leva jovem ao mundo do crime.** Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/brasil/fc1207200423.htm>. Acesso em: 21 nov. 2019.

GOFFMAN, Erving. **Estigma.** Brasil: LCT, 1988.

GONÇALVES, Júlia. **7 Benefícios dos Jogos Para as Crianças e Adolescentes.** Disponível em: <http://www.edupp.com.br/2018/01/7-beneficios-dos-jogos-para-as-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 10 set. 2019

GUIMARÃES, Caíque; SIQUEIRA, Filipe. **Em fórum extremista, atiradores pediram 'dicas' para atacar escola.** Disponível em: <https://noticias.r7.com/sao-paulo/em-forum-extremista-atiradores-pediram-dicas-para-atacar-escola-13032019>. Acesso em: 13 out. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

IDOETA, Paula Adamo. **Massacre em escola de Suzano: Padrão de atiradores envolve crise de masculinidade e fetiche por armas, dizem especialistas.** Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47573154>. Acesso em: 21 nov. 2019.

KIMMEL, Michael. **Angry White Men:** American Masculinity at the End of an Era. Estados Unidos: Nation Books, 2013.

KHALED JR., Salah H. **Videogame e Violência** - Cruzadas Morais Contra Os Jogos Eletrônicos No Brasil e No Mundo. São Paulo: Civilização Brasileira, 2018.

MAMILOS 189: Anatomia de um Massacre. Entrevistadoras: Cris Bartis e Juliana Wallauer. Entrevistados: Amanda Veloso, Ivan Marques, Gustavo Gus. São Paulo: B9, 22 mar. 2019. Podcast. Disponível em: <https://www.b9.com.br/105440/mamilos-189-anatomia-de-um-massacre/> Acesso em: 10 de outubro de 2019.

MARQUES, Stenio; MARQUES, Stella. **Ensaio Teórico sobre a Teoria do Cultivo e o Consumismo.** Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/ensaio_teorico_sobre_a_teoria_do_cultivo_e_o_consumismo.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2019.

MRSAM. **Hitman Absolution Detonado / Gameplay Parte 2.** 2012. (23m13s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FxAAWbn7A0w> Acesso em: 18 nov. 2019.

MÜLLER, Ingo. **Especial God of War: a história de Kratos.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/09/especial-god-war-historia-de-kratos.html>. Acesso em: 20 nov. 2019.

OLIVEIRA, Gesiel. **Massacre de Suzano: a culpa é só dos jogos?** Disponível em: <https://selesnafes.com/2019/03/massacre-de-suzano-a-culpa-e-so-dos-jogos/>. Acesso em: 28 set. 2019.

OLIVEIRA, Marcos. **IGN Spoiler!: A história da franquia Hitman.** Disponível em: <https://br.ign.com/ign-spoiler/44815/news/ign-spoiler-a-historia-da-franquia-hitman>. Acesso em 20 nov. 2019.

OLIVEIRA, Pedro P. **A Construção Social da Masculinidade.** Belo Horizonte: UFMG, 2004.

PENHA, Leonardo Tesser. **Masculinidade e Violência: o Ethos Guerreiro por uma perspectiva mitológica.** Disponível em: <https://revistas.direitosbc.br/index.php/CIC/article/view/832/742>. Acesso em: 21 nov. 2019.

PRZYBYLSKI, Andrew, WEINSTEIN, Netta. ***Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report.*** Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474 > Acesso em: 28 de abril, 2019.

REBS, R. R.; ERNST, A. ***Haters* e o discurso de ódio: entendendo a violência em sites de redes sociais.** Porto Alegre, v. 06, n. 02, p. 24-44, 2017.

SALAMANDER, Lucky. **God of War (PS4) - Parte 1: Kratos e Atreus.** 2018. (240m). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T_Srfdv6BZA>. Acesso em: 19 nov. 2019.

SÃO PAULO. Congresso Nacional. Projeto de Lei nº /2019 altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Dsiponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=3ADC65F73BDDFD3AC07013F4667EF06D.proposicoesWebExterno1?codteor=1720584&filename=Tramitacao-PL+1577/2019> Acesso em: 01 de maio 2019.

SILVA, Alexandre. **Jogos do GTA: conheça a história do game.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>. Acesso em: 20 nov. 2019.

SOARES, Vera. **Políticas públicas de enfrentamento das desigualdades de gênero nos governos locais.** In: Palestra proferida no Seminário Nacional de Coordenadorias da Mulher.

(Organizado pela Coordenadoria Especial da Mulher, Prefeitura do Município de São Paulo, na URBIS – Feira e Congresso Internacional de Cidades. São Paulo, 2004. Disponível em: http://library.fes.de/pdf-files/bueros/brasilien/05630.pdf. Acesso em: 14 de outubro de 2019.

THE MASK YOU LIVE IN. Direção: Jennifer Siebel Newsom. EUA, 2015. 1 DVD (92 min).

TORRES, Fábio. **Personagem - A história de Carl "CJ" Johnson, de GTA San Andreas.** Disponível em: <https://www.arkade.com.br/personagem-historia-carl-cj-johnson-serie-gta/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

VINHA, Felipe. **God of War: relembre a trajetória dos jogos de Kratos.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/04/god-of-war-relembre-a-trajetoria-dos-jogos-de-kratos.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2019.

ZALUAR, Alba. Teleguiados e chefes: juventude e crime. In: _____. **Condomínio do Diabo.** Rio de Janeiro: Revan: Ed. UFRJ, 1994. p. 100 - 116.

ZIZEK, S. **Violência**. Barcelona: Empúries. 2014.